Da 22 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC
273
Giugno '11
GAMESVILLAGE.IT

IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

THE GAMES machine

APOCALITTICO!

RAGE

Un motore da urlo per un gioco che farà molto discutere!

SENSAZIONALE!

Portal 2

Valve porta sui nostri PC un capolavoro d'altri tempi!

CASCO ALLACCIATO!

SBK 2011

Milestone conquista la sua personalissima pole position!

THE WITCHER® 2 ASSASSINS OF KINGS

Geralt di Rivia pone fine all'età dei Draghi!

THE GAMES MACHINE N°273 - MENS - ANNO 22-11 € 3,99
Sprea editori ITALY
9 771129 232306 10273
M-DIS DISTRIBUZIONE MEDIA S.P.A. - MILANO

DOSSIER

IL 2D È MORTO, VIVA IL 2D ED EMOZIONI STEALTH, DUE SPECIALI PER ENTRARE NEL CUORE DEL MONDO PC!

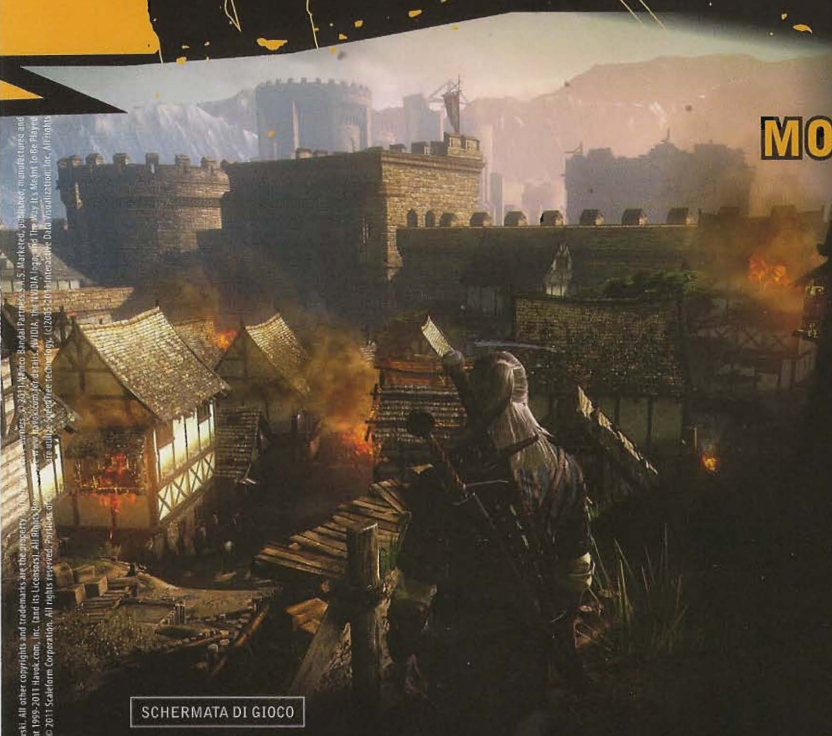
SANGUE DISPREZZO AMORE PAURA SPERANZA

È giunta un'epoca d'indicibile caos. Potenti forze si scontrano dietro le quinte per ottenere potere e influenza. I Regni Settentrionali stanno mobilitando i propri eserciti e si preparano alla guerra, ma le armate in marcia non bastano a fermare una cospirazione: qualcuno sta assassinando i sovrani del Nord, e ogni attentato non fa che intensificare il caos, in un mondo dove il giusto appartiene al più forte. La crudeltà e la violenza sono ormai all'ordine del giorno...

STORIA COINVOLGENTE, MATURA E NON LINEARE

MONDO DI GIOCO REALISTICO, VASTO E COERENTE

COMBATTIMENTI BRUTALI, SPETTACOLARI E TATTICI



SCHERMATA DI GIOCO

SCHERMATA DI GIOCO

Oserai ergerti da solo contro le potenti forze in lotta per il potere sui Regni Settentrionali? OSERAI DAVVERO?

the-witcher2-game.com
thewitcher.com
namcobandaigames.eu

EDIZIONE PREMIUM, PREZZO NORMALE

- Dvd di gioco
- Dvd video del 'making of'
- Colonna sonora ufficiale
- Mappa
- Manuale di gioco
- Guida strategica
- Volantino e moneta maledetta metallica, oggetti del mondo di The Witcher
- 2 Modellini di carta di personaggi del gioco

THE WITCHER 2
ASSASSINS OF KINGS

DISPONIBILE DAL 19 MAGGIO

PRODUCTION
CDPROJEKT

The Witcher® is a trademark of CD Projekt RED sp. z o.o. The Witcher game © CD Projekt RED sp. z o.o. All rights reserved. The Witcher game is based on the prose of Andrzej Sapkowski. All other copyrights and trademarks are the property of
distributed by Namco Bandai Partners S.A.S. FMOD Sound System, copyright © Firelight Technologies Pty. Ltd., 1994-2010. Licensee developed software uses Havok™. (C) Copyright 1999-2011 Havok.com, Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce, NVIDIA GeForce, NVIDIA Ready, NVIDIA Ready for Vista, NVIDIA Ready for Vista Logo, NVIDIA Ready for Vista Logo, NVIDIA Ready for Vista Logo

Fotografa questo quadrato magico e corri sul blog di TGM Online! Per scoprire come fare, vai a pagina 13!

EDITORIALE

DUE OPERE INDIMENTICABILI...

Sul numero che avete tra le mani abbiamo avuto modo di mettere sotto torchio due grossi calibri, attesi entrambi da un bel pezzo. Portal 2 e The Witcher 2 - Assassins of Kings sono finalmente giunti sui nostri dischi fissi, e non sono serviti secoli per capire che ogni secondo di attesa stava per essere ripagato alla grande e con gli interessi. Le produzioni in questione, create rispettivamente da Valve e CD Projekt, hanno saputo convincerci da subito: tuttavia, l'ottimo voto che si sono portate a casa non è l'unico punto di contatto tra Geralt e Chell, la signorina sparaportali che ha fatto innamorare il nostro Claudio.

State sereni e mettete giù i cellulari: non serve che chiamiate i vostri amici perché ci portino le magliette tutte bianche con le maniche lunghe a sufficienza da fare il giro. Non è nostra intenzione, infatti, accostare Portal 2 e The Witcher 2 sotto il profilo del gameplay. Il punto di contatto a cui ci riferiamo è un altro, ed emerge già nell'arco dei primi minuti spesi in ognuno dei due titoli. Entrambi mostrano una qualità di scrittura decisamente sopra gli standard, che risponde alla domanda "quanto deve essere scritto bene un videogioco?" in maniera autoritaria. Un gioco va scritto così. Punto.

Se escludiamo il fatto che sono entrambi in inglese (con sottotitoli in italiano. Questa è una cosa buona e giusta se l'alternativa è quella ascoltata in Half-Life 2. Si mettano il cuore in pace quelli che non vogliono impararlo!), The Witcher 2 e Portal 2 scelgono modi e metodologie differenti per raccontarci la loro storia: in The Witcher 2, Geralt di Rivia parla, commenta, giudica, sottolinea. Ogni singola battuta aiuta a capire meglio il personaggio che si sta interpretando, e va considerata alla stessa stregua di una pennellata d'artista su un quadro eternamente in divenire. Un gran bel quadro, per l'esattezza. Giocando è impossibile non innamorarsi di un personaggio come Geralt, che si rivela credibile in ogni sua scelta, in ogni situazione, in ogni passaggio. Il protagonista di CD Projekt risulta autentico senza che il giocatore si debba sforzare più di tanto nel processo di immedesimazione (a differenza di Dragon Age, bisognoso di massicce dosi di "volontaria sospensione dell'incredulità" per dare il meglio di sé).
Valve, invece, ha scelto di affidarsi a una ragazza muta come un pesce, che non riesce nemmeno a dire "mela", "meee-la". Non è la prima volta che la softco di Gabe Newell sceglie questa via (Gordon Freeman anyone?), ma nel recente passato i protagonisti di Left 4 Dead avevano mostrato una loquacità a tratti senza pari mentre falciavano orde di non morti. A questo proposito, in una recente intervista pubblicata su MTV. com, Erik Wolpaw, uno degli autori di Portal 2 dice: "Non penso che la gente si immedesimi molto con il personaggio di Chell, anche perché non lo abbiamo approfondito troppo. Ma si sentono coinvolti come giocatori. Abbiamo sempre dato per scontato che Chell potesse parlare, e che scegliesse semplicemente di non farlo. In fin dei conti, considerando che tutti i robot non sono propriamente dei simpaticoni, perché dar loro soddisfazione? Potreste voler conoscere il passato di Chell" continua Erik "potreste volerla sentir parlare e dire cose, ma vi garantisco che se dovesse pronunciare le sue battute a discapito anche solo di metà degli altri dialoghi, il risultato sarebbe pessimo". E il titolo di Valve, a pensarci bene, non ha bisogno che Chell parli, perché una "spalla" per la vera regina di Portal 2, GlaDOS, c'è già, ed è l'esilarante Wheatley. Lo humor che ci viene sbattuto in faccia merita di essere vissuto, letto e ascoltato fino all'ultimo byte, esattamente come le storie di Geralt, che definire epiche è dir poco.

GERALT DI RIVIA PARLA, COMMENTA, GIUDICA, SOTTOLINEA. VALVE, INVECE, SI È AFFIDATA A UNA RAGAZZA MUTA COME UN PESCE, CHE NON RIESCE NEMMENO A DIRE "MELA", "MEEE-LA"...

Non importa cosa preferiate tra i corridoi della Aperture Science o il regno di Re Foltest, quello che importa è che cominciate subito queste due imperdibili esperienze ludiche. In cambio sarete rapiti, il vostro orologio si bloccherà e potrete vivere due fantastiche storie come non se ne vedevano da un po'.
E prima di lasciarvi al numero, un saluto di cuore al Raffo, che ha deciso di diventare grande e accantonare la sua passione per i videogiochi in favore di un nuovo percorso professionale interno all'azienda. Ci mancherà, ma siamo sicuri che farà benone anche tutto incravattato!

Davide "ToSo" Tosini
iltoso@sprea.it

SOMMARIO

GIUGNO 273

THE GAMES machine

PAGINA 58 — SANCTUM

PAGINA 26 — THE ELDER SCROLLS: SKYRIM

PAGINA 30 — RAGE

PAGINA 34 — RISEN 2: DARK WATERS

PAGINA 100 — TIME MACHINE RELOADED

PAGINA 112 — ADSO!

PAGINA 42 — THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

PAGINA 48 — PORTAL 2

CONTENUTI DI QUESTO MESE

3 Editoriale
4 Sommario
6 GamesVillage.it
8 Voci di corridoio
24 TMB's Intro
82 TGM Classic
85 IndieZone
10 Massive News
12 Beta Machine
92 Hardware
98 TecnoTGM
104 ConsoleMania Corner
102 Replay
103 Euforia Paradossa
106 Bovabyte
108 TGM Mail
113 Backstage
112 Adso!
100 Time Machine Reloaded

DOSSIER

14 Emozioni Stealth
20 Il 2D è morto, viva il 2D!

PREVIEW

30 Rage
26 The Elder Scrolls: Skyrim
38 Holliwood Monsters 2
34 Risen 2: Dark Waters

REVIEW

76 Gray Matter
48 Portal 2
78 Dino D-Day
80 Ghostbusters: Sanctum of Slime
68 Anomaly: Warzone Earth
42 The Witcher 2 Assassins of Kings
58 Sanctum
74 Darkness Within 2 La Stirpe Oscura
61 SBK 2011
64 Darkspore
72 Operation Flashpoint: Red River
54 Fable III

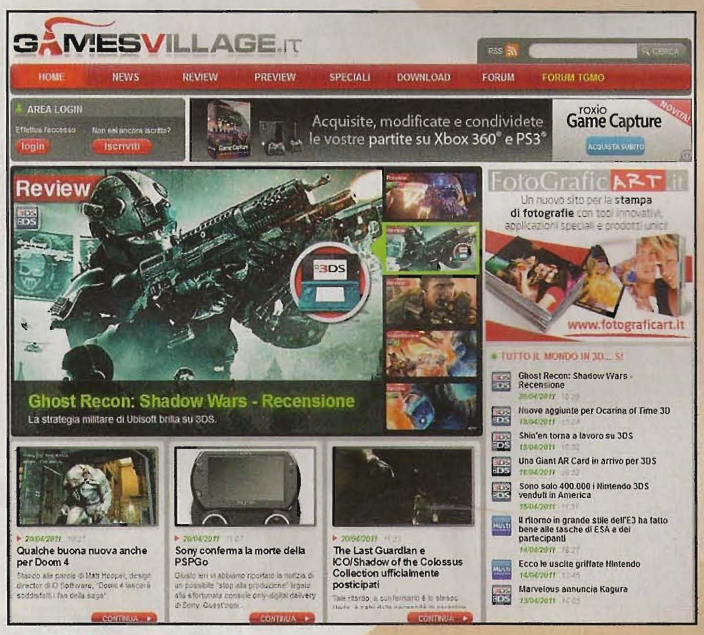
GAMES VILLAGE

A cura di Claudio "keiser" Todeschini (keiser@gamesvillage.it) e Davide "ToSo" Tosini (iltoso@sprea.it)

WWW.GAMESVILLAGE.IT

La temperatura si va innalzando, e con la scaletta di mercurio cresce anche l'attesa per i blockbuster della prossima stagione... E voi? Siete pronti a giocarli tutti quanti?

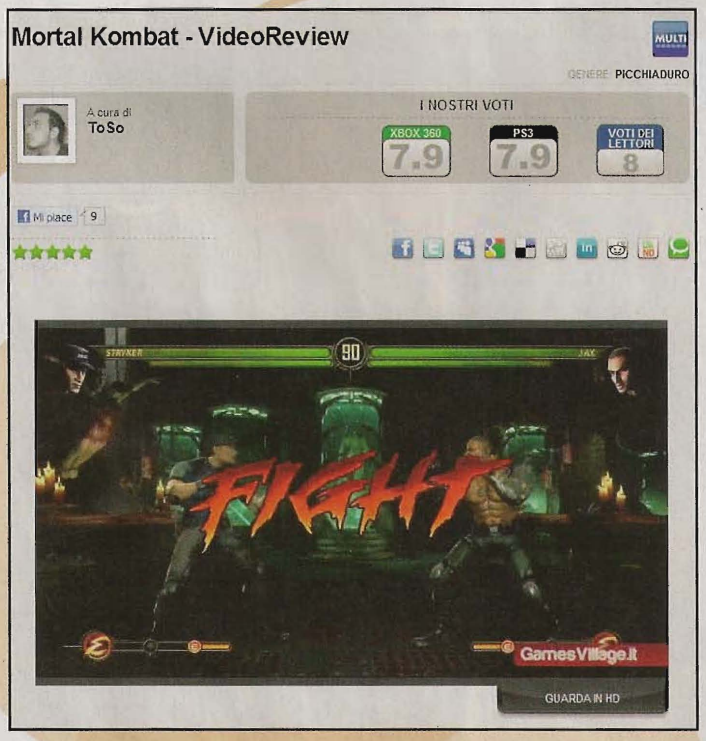
La domanda nel cappello iniziale qui sopra è ovviamente retorica: se frequentate GamesVillage.it con assiduità, va da sé che la risposta non può che essere positiva! Il nostro/vostro sito preferito continua infatti a sfornare a tamburo battente anteprime, recensioni, notizie, segnalazioni più o meno sfiziose da tutti gli ambiti videoludici possibili e immaginabili, e la vostra affezione continua a crescere sempre di più, sia in termini puramente numerici che di peso e qualità dei contributi espressi sotto forma di commenti agli articoli pubblicati. Il che, naturalmente, non può che renderci felici e confermare ancora una volta che la strada intrapresa qualche mese fa, con il corposo rinnovamento al sito, sia estetico che strutturale, sia stata quella giusta. Noi sappiamo anche che il cammino è tutt'altro che concluso, che sono molte le cose che ci chiedete di aggiungere e migliorare: sappiate che ci stiamo lavorando (o meglio, ci stanno lavorando quelli che in queste cose sono più bravi di noi, buoni solo a smanacciare con i joypad e i mouse) e che piano piano arriveremo a capo di tutto.



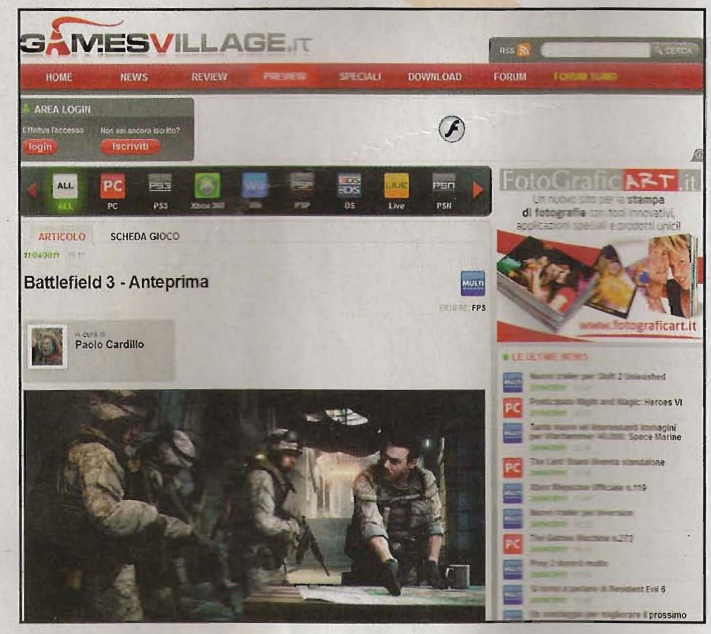
▲ *GamesVillage vi tiene informati su tutto, ma proprio tutto quel che accade nel mondo dei videogiochi!*

Nel frattempo, il mese appena trascorso si è rivelato come sempre ricco di appuntamenti e primizie: a partire dal primo giorno di aprile, quello dedicato ai pesci e ai "prank" videoludico-informatici, e che trovate comodamente raccolti e riassunti in un editoriale pubblicato il giorno dopo. Come sempre, la palma della software house più impegnata su questo fronte va a Blizzard, che ha sfornato tre o quattro pesci mica malaccio; in generale, si conferma particolarmente dedita alla causa anche Google, tra la gestione della posta elettronica con i sensori di movimento e i video di YouTube in versione anni Venti, più tutta una serie di altre fesserie. Passando ad argomenti un goccino più seri, tra i dossier di questo mese vi segnalo l'intervista a Yoshi-

▲ *Anteprime, speciali, reportage esclusivi, hands-on... Su GamesVillage non vi facciamo mancare proprio niente!*



▲ *Tra le videorecensioni di questo mese, da non perdere quella del nuovo Mortal Kombat!*

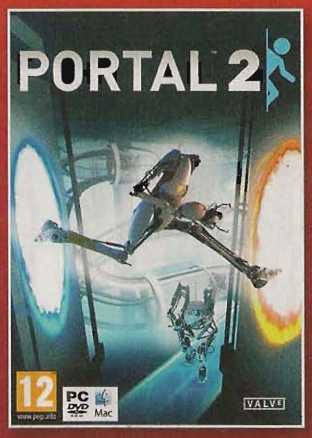


▲ *Tra le anteprime più lette di questo mese, quella di Battlefield 3, con tanto di filmato in-game da 12 minuti, da gustarsi tutto d'un fiato!*

GIOCO FEDELTÀ

ECCO I GIOCHI CHE VERRANNO MESSI IN PALIO QUESTO MESE SUL FORUM DI TGMONLINE. *PARTECIPARE È SEMPLICISSIMO*: PER SAPERNE DI PIÙ NON VI RESTA CHE ANDARE SUL FORUM ED ENTRARE NELL'AREA CHIAMATA "L'ARENA DEL GIOCO FEDELTÀ".

BRINK - BETHESDA

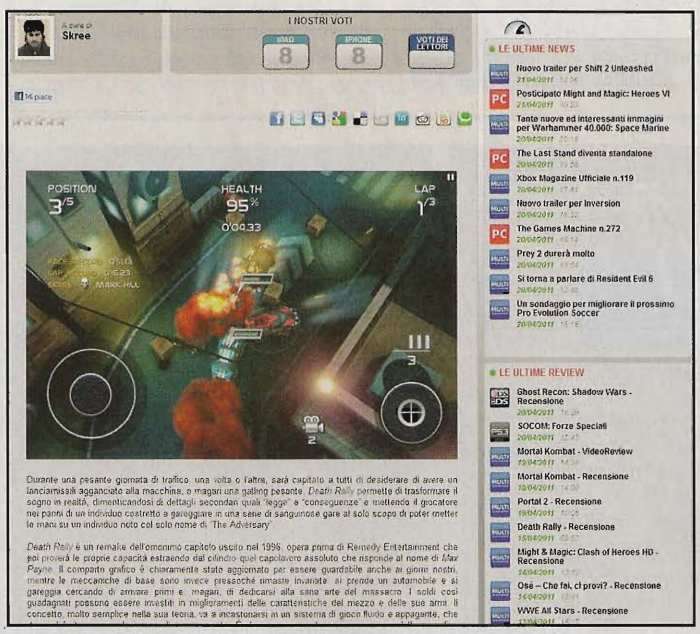


PORTAL 2 - VALVE/ELECTRONIC ARTS

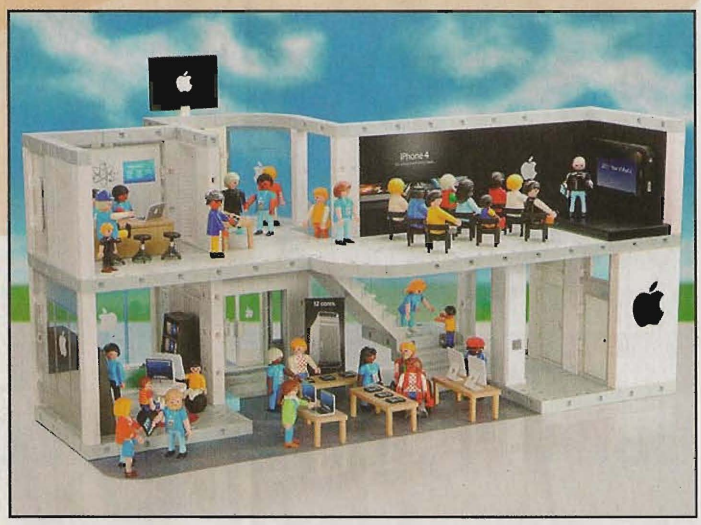
THE WITCHER 2 - NAMCO BANDAI

nori Ono, produttore di Capcom che si è occupato degli ultimi capitoli della saga di Street Fighter, incontrato a Lignano Sabbiadoro nel corso del torneo The Ultimate Gaming Championship, dove tra le discipline presenti c'era anche Super Street Fighter IV: si è parlato del terremoto che ha sconvolto il Giappone, di violenza videoludica, del futuro della serie picchiaduro, delle periferiche full motion... Una chiacchierata a tutto tondo da non lasciarsi scappare! Ancora, sempre sul fronte delle anteprime, trovate i resoconti dei titoli presentati a Park City da Bethesda in occasione dei suoi BFG Days 2011: RAGE, Skyrim, Prey 2, Hunted: Demon's Forge, alcuni dei quali anche provati con mano nel corso della manifestazione. Segnalo inoltre, anche se è materiale un po' di nicchia, lo speciale dedicato alla nuova line-up di Slitherine/Matrix Games, le due software house maggiormente dedicate ai wargame "seri" per PC, recentemente fusesi tra loro.
Sul fronte delle recensioni il mese appena trascorso è stato particolarmente ricco soprattutto per il mercato console, Nintendo 3DS su tutti (che del resto, essendo appena uscito, ha una line-up piuttosto ricca), per il quale trovate le review delle versioni treddì di Rayman, Super Monkey Ball, Pro Evolution Soccer 2011, Ridge Racer, Super Street Fighter IV, Pilotwings Resort, Nintendogs + Cats e molti altri.

Come sempre lo spazio è tiranno, anche questo mese, per cui non mi rimane che salutarvi e rinviarvi direttamente sulle pagine di GamesVillage, dove nei prossimi giorni (o settimane, a seconda di quando esce TGM nelle edicole, che non me lo ricordo mai mai mai) potrete seguire insieme a noi il reportage dell'E3 2011, direttamente dalla caotica, fracassona e spassosissima fiera di Los Angeles!



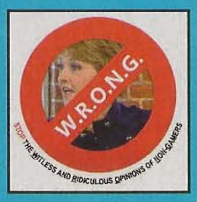
▲*Il remake di Death Rally di Remedy per iPhone/iPad è proprio bellino!*



▲*L'Apple Store dei Playmobil, un bel pesce d'Aprile di Thinkgeek.com! Certo, se ci fosse io quasi quasi me lo comprerei pure...*

UN EPIC FAIL PUÒ TRASFORMARSI IN UN EPIC WIN?

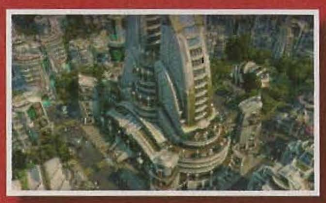
A leggerla così sembra quasi un pesce d'aprile, invece è una cosa seria. La rivista online inglese CVG ha deciso di dire basta ai commentatori televisivi (e alla stampa generalista nel suo complesso) che dei videogiochi parlano a vanvera, perlopiù in termini negativi. All'indirizzo bit.ly/wrong_campaign trovate il manifesto della campagna W.R.O.N.G., acronimo di Witless and Ridiculous Opinions of Non-Gamers (Stupide e Ridicole Opinioni di Non Giocatori), la versione british del Tapiro d'Oro, per intenderci, nata per cercare di arginare il fenomeno dei cosiddetti "opinionisti" che inondano tutti i giorni TV e giornali di storie assurde sui videogame, gridando un giorno allo scandalo e l'altro additandoli come causa dei mali del mondo.
"Chiunque apra la bocca in televisione, o sulla carta stampata, o in qualche evento pubblico e dica una marea di sciocchezze circa il nostro passatempo, sappia che verrà preso in giro, ridicolizzato e riceverà lo stemma W.R.O.N.G."
Grazie al contributo di lettori e sostenitori attivi, chiamati a intervenire sulle proprie pagine Facebook e Twitter, verranno quindi monitorati gli interventi peggiori, e i "premiati" inseriti in una sorta di classifica pubblica, ed esposti quindi al generale ludibrio.
Servirà a qualcosa tutto questo? Diciamocelo francamente: no. Ma almeno ci potremo sfogare un po'.



A cura di: Claudio "Keiser" Todeschini (keiser@sprea.it)

ANNUNCIATO ANNO 2070

Riprendendo un'idea già vista in altre saghe videoludiche, la serie strategica di Ubisoft si sposta nel futuro con Anno 2070, previsto per il prossimo inverno, naturalmente presentato come il titolo più "ricco" della serie. Lo sviluppo è passato nelle mani di Related Designs, con Blue Byte (che ha prodotto tutti i precedenti episodi) in veste di consulente; il gioco è ambientato in un futuro abbastanza prossimo, nel quale i cambiamenti climatici hanno costretto l'umanità ad adattarsi a un mondo assai diverso dall'attuale, in cui si scoprono nuove tecnologie ma anche continue sfide da affrontare. L'obiettivo rimane quello di costruire e gestire città e imperi economici, che questa volta non avranno vincoli storici da rispettare, lasciando molto più spazio alla fantasia del giocatore. Il mondo sarà dinamico, le decisioni prese nel corso della campagna influenzeranno le variabili che lo descrivono, dalla popolazione alle risorse disponibili. Oltre alla campagna single player a missioni (con due fazioni disponibili) e la celeberrima modalità "infinita" della serie in cui costruire la civiltà più grande possibile, Anno 2070 avrà anche diverse opzioni per il gioco in rete.



UN DLC SINGLE PLAYER PER SHATTERED HORIZON

Di Futuremark si può dire tutto, ma non che trascuri i propri utenti. Chi ha comprato l'intrigante FPS multiplayer a gravità zero Shattered Horizon, infatti, in questi due anni si è visto recapitare diversi "pacchi" extra (gratis) che, tra mappe, armi e modalità di gioco hanno almeno triplicato l'offerta iniziale. E non è finita qui: da qualche settimana è infatti disponibile Last Stand, ennesimo DLC gratuito che permette di cimentarsi in tutte le modalità di SH con i bot al posto degli umani. L'ideale per prepararsi a dovere al movimento e al combattimento a gravità zero, per nulla banale. Debutta anche una nuova sfida, che dà il nome al pacchetto stesso, e che permette di affrontare orde di bot sempre più agguerriti, da soli o con altri amici in co-op. Shattered Horizon può essere acquistato su Steam o sul sito ufficiale, shatteredhorizon.com.

UBISOFT ANNUNCIA ROCKSMITH

Una delle critiche mosse con maggior insistenza ai videogame musicali, da Guitar Hero a Rock Band, è sempre stato quello di "scimmiottare" gli strumenti veri con succedanei di plastica, che con la musica suonata c'entrano davvero poco. E se gli ultimi episodi hanno parzialmente colmato questa lacuna, rimane l'altro grande difetto delle due serie, quello di non essere mai arrivate su PC.

La risposta a tutto questo giunge inattesa da Ubisoft e dal suo Rocksmith, previsto per la seconda metà dell'anno, che permette di collegare al PC (o Xbox 360, o PS3) una chitarra vera, purché dotata di jack standard da ¼", con la quale suonare brani di The Black Keys, David Bowie, Nirvana, Rolling Stones e tantissimi altri.

Il gioco offrirà una serie di modalità che vanno incontro sia allo strimpellatore alle prime armi che al virtuoso delle sei corde, proponendosi di fatto come vera e propria scuola di chitarra videoludica. Per maggiori informazioni vi rimando al sito ufficiale rocksmith.com.

MUSICA E VIDEOGIOCHI PER BENEFICENZA

Il publisher non profit OneBigGame pubblicherà nei prossimi mesi un disco realizzato dai più importanti autori di colonne sonore videoludiche, i cui ricavati andranno alle organizzazioni di beneficenza Save the Children e Starlight Children's Foundation. Ogni musicista coinvolto nel progetto ha scritto un brano inedito per il disco, che promette quindi di essere decisamente interessante. Tra i nomi più prestigiosi segnaliamo senz'altro quelli di Michiel van den Bos (Unreal, Deus Ex), Marc Canham (Far Cry 2, Split/Second), Jason Graves (Dead Space, Prey 2), Masaya Matsuura (Parappa the Rapper), Peter McConnell (Psychonauts, Grim Fandango, Brütal Legend), Mike Reagan (God of War) e Inon Zur (Dragon Age, Prince of Persia). L'elenco completo dei musicisti si trova alla pagina onebiggame.com.

AVALANCHE ANNUNCIA RENEGADE OPS

Dopo la serie fracassona e tutta esplosioni di Just Cause, SEGA e Avalanche Studios si sono messi al lavoro su uno shooter militare con modalità cooperativa, che verrà distribuito in forma esclusivamente digitale entro la fine dell'anno. Una produzione a budget ridotto, dunque, ma che potrebbe comunque riservare qualche piacevole sorpresa.

Tutto comincia con l'esplosione di una bomba da parte di un'organizzazione terroristica capitanata dal malvagio Madman Inferno (sic); mentre i governi mondiali non riescono a trovare una linea comune di intervento, il generale Bryant decide di far da sé e raduna un team di militari e soldati scelti provenienti dai quattro angoli del globo, da mandare contro Inferno. La trama di un film d'azione di serie B con Stallone o Seagal, a cui si aggiungono doverosamente esplosioni a non finire, armi e gadget tecnologici, veicoli da guidare e la possibilità di affrontare la campagna in solitaria o con altri tre amici.

RENEGADE OPS™

BOHEMIA PRENDE IL VOLO (IN ELICOTTERO)

La software house di Praga si è fatta conoscere e apprezzare in questi anni per i suoi simulatori militari, da Operation Flashpoint alla serie ArmA. È quindi con malcelato stupore che abbiamo appreso dello sviluppo di Take On Helicopters, simulatore di volo previsto per la fine dell'anno che – come si evince dal titolo – si concentrerà esclusivamente sugli elicotteri, con un mondo aperto da esplorare liberamente in solitaria o in compagnia di qualche amico nella modalità cooperativa.

ToH offrirà un modello particolarmente accurato e realistico, di quelli che faranno la gioia dei puristi del genere, in questi anni fin troppo trascurati, e una serie di ricche e dettagliate ambientazioni ispirate al Nord America e al Sud Asia. C'è anche una storia a guidare le missioni della campagna single player, incentrata su una compagnia di volo sull'orlo del fallimento e il tentativo di salvataggio da parte dei suoi fondatori, ma è sicuramente l'aspetto meno interessante. Sito ufficiale all'indirizzo takeonthegame.com.

I SIMS SI DANNO ALLA PAZZA GIOIA

Finalmente! I poveri omini virtuali di Electronic Arts fanno una vita dura, rinchiusi tutto il giorno tra quattro mura digitali, costretti a sottostare ai sadici desideri dei loro padroni senza possibilità di svago... fino a questo momento, almeno. Entro l'estate vedrà infatti la luce The Sims 3 Generations, nuova espansione che offrirà loro una nutrita serie di occasioni di spasso e divertimento, dai balli di fine anno della scuola alle feste di addio al celibato, dalle lezioni di danza alle cerimonie nuziali in grande stile. Generations conterrà anche molti nuovi oggetti, e permetterà di registrare i momenti topici della vita dei Sims e di condividerli sul sito ufficiale del gioco o su Facebook.

UN ANIME PER MASS EFFECT

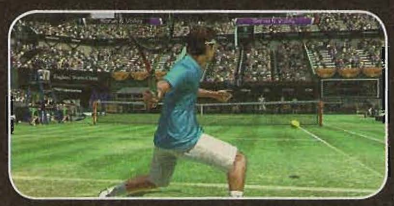
Ormai un anime non si nega a nessuno, giusto? Del resto, l'hanno fatto per Halo, Dead Space, Resident Evil (più qualcos'altro che mi sono senz'altro scordato), perché non Mass Effect?
Electronic Arts e Funimation Entertainment pubblicheranno il prossimo anno, su supporto digitale e home video, l'adattamento a cartoni animati del popolare RPG di Bioware. Al momento non sappiamo praticamente nulla della trama, salvo che sarà ambientata nell'universo del gioco, e che racconterà una nuova avventura piena zeppa di razze aliene e pianeti da esplorare. Non sappiamo neppure se ci sarà Shepard tra i protagonisti, anche se non possiamo che augurarcelo. O preferireste di no?

L'ANGOLO DELLA CELLULOIDE
(RESIDENT EVIL, TOMB RAIDER, FALLOUT, DOOM)

Non c'è quattro senza cinque... Solo che questa volta, al posto del solito sequel, Screen Gems starebbe pensando a un bel prequel per la serie cinematografica di Resident Evil; protagonista, come sempre, la splendida Milla Jovovich nei panni di Alice, questa volta prima di essere stata infettata con il T-virus. Accanto a lei tornerà Jill Valentine (Sienna Guillory), comparsa nel secondo e nel quarto film. RE: Begins si concentrerà sulla prima epidemia che ha colpito Raccoon City, scatenata dalla Umbrella Corporation. Uscita prevista per metà settembre 2012. Ben due "reboot" all'orizzonte: quello di DooM, già massacrato sul grande schermo nel 2005 da Andrzej Bartkowiak con il contributo di Dwayne "The Rock" Johnson e Karl Urban; il film sarà presumibilmente girato in 3D, Universal Pictures sta cercando sceneggiatori, e non possiamo non dirci preoccupati. Un nuovo inizio anche per la Tomb Raider di celluloide, che segue le orme della Lara Croft digitale: il terzo film, imperniato sulle gesta dell'archeologa quand'era ancora una giovinetta, dovrebbe uscire con un nuovo film nel 2013. Si apre il toto-protagonista: tocca per forza di cose scartare la Jolie per sopraggiunti limiti di età, e con lei i nomi delle star che nei mesi scorsi parevano in lizza per il ruolo, da Olivia Wilde a Kim Kardashian. Staremo a vedere.
Brutta notizia invece per Fallout, di cui avrebbe potuto uscire un film diversi anni fa, pensate, addirittura prima dell'uscita di Fallout 2, e che solo oggi scopriamo essere stato cancellato.

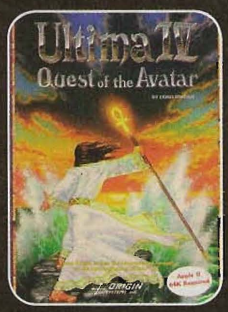
VIRTUA TENNIS 4 IN ESTATE

Già uscito su console, Virtua Tennis 4 arriverà tra qualche mese anche su PC, sia in versione digitale sia in versione scatolata. Il gioco sarà quasi del tutto identico alla versione console, con la possibilità di sfidare sul campo atleti come Nadal, Federer, Murray, Del Porto e Caroline Wozniacki. Oltre ai prevedibili miglioramenti sul fronte della grafica (supporto per risoluzioni maggiori, texture più definite ecc.), VT4 PC offrirà una modalità online più ricca, con supporto per le classifiche e un "circolo" nel quale invitare gli amici per sfide e minigame.



UN REMAKE PER ULTIMA IV?

Il remake amatoriale di Ultima IV realizzato in Flash da Master System 8 e Phi Psi Software è stato bloccato da un'ingiunzione di Electronic Arts, che detiene i diritti della serie da quando ha comprato Origin Systems nel 1992. Allo stesso modo, il gioco è stato rimosso, sempre su richiesta di EA, da quasi tutti i siti che permettevano di scaricarlo come "abandonware" (comunque illegale – rilasciato gratuitamente nel 1997, non aveva licenze GPL o simili).
Sono in molti a considerare questo "accanimento" di EA come un'anticipazione di un possibile remake/reboot della serie Ultima, e che potrebbe in qualche modo centrare con il "progetto top secret" a cui sta lavorando da un po' di tempo EA Mythic...
Vi terremo aggiornati con le novità da Britannia!



A cura di Paolo Davide "Mascalzone" Lumia (mascalzone@tgm.it)

MASSIVENEWS

Le più succose anticipazioni sul mondo in continua evoluzione dei MMOG: tutto quello che fa mass-notizia si trova qui!

Ormai è diventata un'abitudine, quella di aprire questa rubrica parlando di **Guild Wars 2**. D'altronde non v'è dubbio che il nuovo MMORPG di ArenaNet sia il prodotto più atteso e promettente del mercato massivo tutto e, se negli ultimi due mesi sono arrivate le presentazioni di altrettante classi, il Ladro e il Guardiano, la software house non è stata da meno per tutto ciò che riguarda la dovizia di particolari sul lore del mondo di Tyria, che naturalmente si presenterà completamente rinnovato in questo sequel.
Oltre ai dossier sugli Hylek, rane umanoidi già conosciute dai giocatori del primo Guild Wars, e il temibile popolo dei ratti Skritt, sono infatti arrivati parecchi dettagli sulle razze giocabili, in particolare sulle zone che contraddistingueranno l'esperienza di gioco di coloro che sceglieranno di interpretarne i personaggi. Nell'ordine, Kryta e la città di Divinity's Reach, capitale del regno degli Umani, la gelida e inospitale Hoelbrak rifugio dei Norn e il villaggio di Smokestead, presidio nelle Piane di Ashford, zona iniziale per chi vorrà farsi carico di portare in giro tutta la massa di pelo che contraddistingue i Charr. Dalle descrizioni fornite risulta chiaro che, oltre a una maniacale cura dei dettagli, le zone di GW2 sono concepite per abbracciare la persistenza come, se non più, di quanto avviene nei titoli concorrenti, con un netto distacco dall'ampio ricorso agli ambienti istanziati croce e delizia del primo capitolo. Un titolo nettamente diverso dunque, più tradizionale se vogliamo, la cui forza sarà però quella di far ricorso a tutta l'esperienza acquisita col prequel non scofessandone gli indubitabili pregi. Ansiosi di saperne di più su tutte le meccaniche che contraddistingueranno questo promettentissimo MMO, passiamo al resto.
E, a proposito di promesse, se non vi siete persi la recensione sullo scorso numero dovreste sapere che **RIFT** è uscito e ha saputo tenervi fede. E per i telarani (o telariti, ma così si rischia di confonderli) è già tempo di update: è arrivato ad Aprile River of Souls, aggiornamento che ha ampliato notevolmente ricompense e frequenza delle invasioni dinamiche che caratterizzano il gioco di massa Trion Worlds, introducendo inoltre il nuovo raid istanziato per gruppi da 20 da cui l'update prende il nome. Questi primi sessanta giorni di release sono serviti agli sviluppatori per affinare ulteriormente il titolo con i consueti ribilanciamenti delle classi che, WoW insegna, non avranno mai termine. Ancora nulla sul fronte delle novità per il PvP, ma appena si saprà qualcosa state sicuri che non mancheremo di segnalarlo su queste pagine.
Nella scorsa puntata ci eravamo lasciati con i server di **Final Fantasy XIV** chiusi a causa del sisma che ha devastato il Giappone. Ebbene, non solo questi hanno riaperto ma è arrivata

[GW2] Le legioni Charr occupano la Cittadella Nera, presidiata da Smodur l'Inflessibile. Una gigantesca fucina a cielo aperto: poco ospitale ma sicuramente calda!

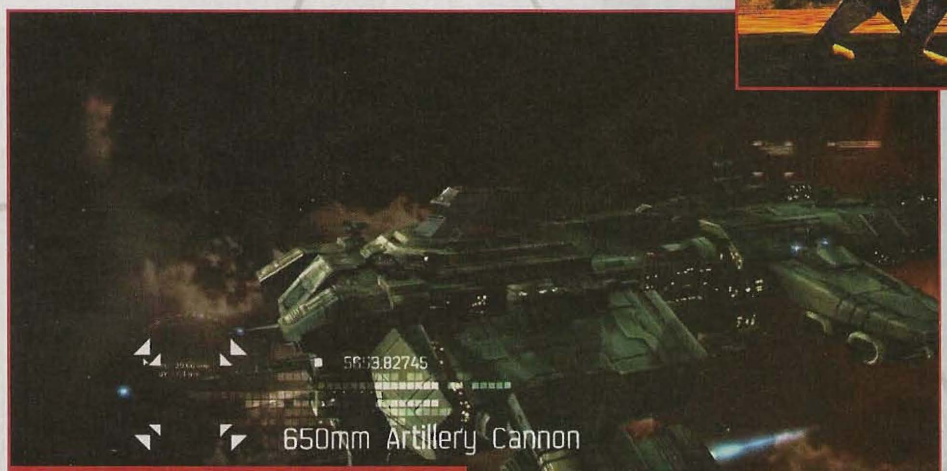
[GW2] Divinity's Reach, capitale del Regno Umano, al contrario è lussureggiante e decisamente più invitante, oltreché decisamente smisurata.

[RIFT] La strega Alsbeth è l'indiscussa protagonista dell'evento River of Souls. Per affrontarla occorre avventurarsi nel nuovo dungeon per raid da 20 giocatori.

[DDO] Harbinger of Madness introduce l'omonimo adventure pack, con l'usuale pletora di nuove quest. Le orribili creature che si annidano nelle fogne di Stormreach vi aspettano!

[EVE] Presto, una volta attraccati a una stazione, si potrà scendere dalla nave e aggirarsi per le proprie stanze.

[LoTRO] Echoed of the Dead prosegue la storyline e porta importanti modifiche a svariati aspetti del più epico dei MMORPG.



[EVE] Siamo ansiosi di veder implementate quanto prima le nuove animazioni realistiche delle torrette!

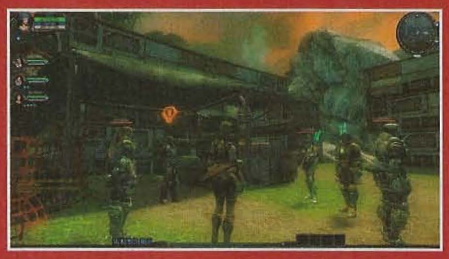
pure la patch 1.17 che ha introdotto l'evento per celebrare la Pasqua e soprattuttto una lunga serie di miglioramenti che dovrebbero, almeno nelle intenzioni di Square, avvicinare questo MMORPG a ciò che avrebbe dovuto essere sin dall'uscita, ossia un titolo completo e godibile nella sua interezza. E l'annunciato arrivo di dungeon e raid, largamente richiesti, completerà il panorama con il pacchetto di aggiornamenti attesi entro l'estate. Ora, senza tralasciare la release dei nuovi update per i free to play di Turbine **Dungeons & Dragons Online** – Harbinger of Madness, che implementa nuove avventure ed un massiccio revamp del crafting – e **Lord of the Rings Online** – Echoes of the Dead, che introduce una pletora di attesissimi miglioramenti per le classi e la nuova istanza Ost Dunhoth – lasciatemi chiudere col fantasy perché è il momento di aprire una larga parentesi fantascientifica, MMORPG del mese compreso.

La fantascienza massiva non può naturalmente prescindere da quel capolavoro che porta il nome di **EVE Online**: a marzo si è tenuto nientemeno che il quarto fanfest dedicatogli in quel di Rejkyavik. Capirete quindi che le novità di cui parlare sono parecchie: si va dalle versioni per iPhone e iPad (!) di prossimo arrivo sino a un completo rifacimento delle nebulose presenti nell'universo di New Eden, ridisegnate non solo per essere più appaganti per la vista ma anche per ricoprire quel ruolo astronomico di riferimento che hanno nel reale spazio interstellare. Tra la novità annunciate anche un completo revamp delle torrette, che saranno animate e retraibili come in ogni space shooter che si rispetti. Ma, ovviamente, la parte del leone l'ha fatta la prossima espansione Incarna e il suo principale contenuto, ossia l'implementazione della deambulazione nel sandbox di CCP. In altre parole, la discesa dalle astronavi e l'arrivo degli avatar in carne e ossa. Ecco quindi che il primo passo sarà quello dei Captain's Quarters, sorta di stanze personali (perciò rigorosamente istanziate) adibite a tutte le funzioni che attualmente vengono operate tramite l'anonima interfaccia della stazione orbitale: controllo del mercato, schermate dedicate alle funzioni corporative e un nuovo sistema di gestione dell'interazione planetaria. Ovviamente non mancheranno tutte le opzioni relative alla personalizzazione delle fattezze del nostro "neonato" personaggio. In altre parole ricorda parecchio ciò che si è visto con le case di Test Drive Unlimited 2, con un elemento "fashion" pure molto simile, anche se con un contesto ben diverso.

Forse un po' poco rispetto alle spasmodiche attese dei fan, anche perché all'inizio gli ambienti (uno per razza: Minmatar, Amarr, Caldari e Gallente) non saranno personalizzabili. Però c'è da aggiungere che la softco islandese non ha mancato di precisare che tutto quel che i giocatori si aspettano arriverà in futuro. Molto indicativo in tal senso è stato il trailer "EVE Forever" in cui sono state mostrate tutte le intenzioni di sviluppo: ambienti sociali per i piloti all'interno delle stazioni, battaglie sulla superficie dei pianeti (con l'arrivo del MMOFPS DUST 514) e tante altre cosucce, come il contrabbando, che allargheranno ulteriormente i confini di questo già immenso titolo. Non resta che aspettare, si spera non un decennio come con il nuovo espisodio della saga del Duca con cui l'annuncio di tutte queste novità ha in comune il nome...

IL MMORPG DEL MESE: EARTHRISE

Proseguendo il discorso, qui siamo invece nella casistica in cui sarebbe stato meglio aspettare un po' di più, anche se i bulgari di Masthead Studios ci han lavorato per quasi quattro anni. Come vi avevo fatto sapere, questo sandbox è uscito ufficialmente lo scorso mese di Febbraio, e chiaramente vi avevo consigliato di lasciarlo perdere. È il momento di spiegare il perché: Earthrise, come tutti i sandbox indie a la Mortal Online e Darkfall, giusto per citare i più celebri, è un MMORPG dannatamente ambizioso e vasto. Il problema è che la condizione nella quale è stato rilasciato lascia molto a desiderare. Non tanto per il combattimento in tempo reale che, seppur abbia ben poco in comune con un FPS, funziona, così come risultano completi il crafting e le centinaia di abilità su cui poggia il sistema di progressione. Il problema è che manca completamente di impianto ludico: il vagare per Enterra non può definirsi affatto strutturato, nonostante il fatto che si basi sulle tradizionali quest... il giocatore è, insomma, lasciato in totale balìa di un ambiente che altrimenti risulterebbe pure interessante. Quel che ne consegue è un PvE senza capo né coda e un anima PvP appena abbozzata, il tutto mentre si ha a che fare con un comparto tecnico pregno di difetti. Solo per stomaci forti.



A cura di Paolo Davide "Mascalzone" Lumia masca@sprea.it

BETAMACHINE

TERA: THE EXILED REALM OF ARBOREA

Finalmente un MMO coreano decisamente originale.

Ci eravamo lasciati il mese scorso con il reportage dalla GDC, nel corso della quale avevamo per la prima volta potuto mettere le mani sulla versione occidentale di TERA, il MMORPG della coreana Bluehole che si appresta a giungere in Europa sotto l'egida dei tedeschi di Frogster Interactive. Ci torniamo subito sopra perché quest'ultima ha da poco aperto il test server riservato ai giocatori del vecchio continente, e dato che non vige nessun NDA (per via del fatto che in Oriente il gioco è già uscito), possiamo finalmente scrivervi in maniera dettagliata le nostre prime impressioni sul gioco.
Come avevamo detto, ciò che più caratterizza questo titolo è soprattutto il sistema di combattimento perché, a parte lo sfortunato e sottovalutato Chronicles of Spellborn, questo introduce per la prima volta nei theme park MMO il puntatore fisso al centro dello schermo, richiedendo un'acquisizione attiva del bersaglio. Ciò avviene ovviamente attraverso il mouse, con i due tasti principali a cui sono assegnati gli attacchi basici caratterizzanti le diverse classi (sono otto quelle disponibili, divise tra melee, ranged e caster) mentre per le abilità è presente la consueta barra.
Il risultato sono scontri maggiormente basati sull'abilità del giocatore sia nel PvP, non ancora attivo in questa closed beta ma comunque imperniato su di una componente politica "sandbox" tramite cui le gilde potranno stabilire alleanze, muovere guerre e gestire il sistema di housing, sia nel PvE, per il quale è stata sviluppata un'intelligenza artificiale di mob e NPC particolarmente complessa al fine di conferire un livello di sfida più elevato della media. Se nel corso dei primi 10 livelli (il cap è attualmente fissato al 50) non ci si è presentato nulla di particolarmente eclatante, avanzando col più che completo sistema di quest, decisamente "narrativo" nell'insieme, abbiamo presto iniziato a fronteggiare nemici controllati dall'IA dal comportamento decisamente avanzato: schivate, rotolate e attacchi in branco davvero impegnativi. In sostanza un "coreano" con la solita e immancabile dose di grind, che però si effettua tramite concept innovativi che fanno risultare l'esperienza di gioco decisamente meno scontata rispetto ai rivali.
Ci ha ben impressionato pure tutto il reparto accessorio: meritevoli di menzione il sistema di cristalli, che permette di modificare a piacimento armi ed armature, l'interfaccia completamente personalizzabile e il quest tracker davvero utile e completo. Per il momento le nostre principali perplessità sono relative al comparto tecnico che, sebbene sia bastato sull'eccellente Unreal Engine 3, lascia spazio a qualche dubbio su eventuali problemi di lag (nello specifico abbiamo notato, sporadicamente, un certo delay nel lancio delle skill che manda diversi colpi a vuoto) e a una ambientazione che non è stata certo concepita secondo i gusti occidentali. In altre parole, il livello grafico è senz'altro notevole, ma il lore e lo stile dei PG (fatta eccezione per quelli femminili, e sapete cosa intendo...) potrebbero lasciare l'amaro in bocca a parecchi appassionati.
In buona sostanza un titolo molto promettente su cui permane qualche punto interrogativo che sicuramente troverà risposta nei prossimi mesi, anche perché i publisher occidentali hanno assicurato un'attenta opera di affinamento prima del lancio, che dovrebbe arrivare già con tutte le espansioni post-release orientale implementate (per dirne una, il level cap definitivo dovrebbe esser fissato al 60). Ci si vede su Arborea!

MODALITÀ: **CLOSED BETA** STATUS: **Attiva**
SITO: **www.tera-europe.com** USCITA: **Q3 2011**

Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di THE GAMES machine

All'interno della rivista si trovano dei "quadrati magici" chiamati **QR**, acronimo di **Quick Response**, che consentono di accedere velocemente a contenuti esclusivi. Per visualizzarli è necessario avere uno **smartphone** o cellulare abilitato alla connessione Internet.

Ecco cosa bisogna fare per accedere ai contenuti esclusivi di **THE GAMES MACHINE**

1 Scaricare e installare il programma gratuito i-nigma

La procedura deve essere effettuata solo la prima volta.
Una volta scaricato e installato il programma per la lettura dei codici QR questo funzionerà per ogni successiva lettura.
Il programma per leggere i QR funziona su tutti i cellulari e smartphone dotati di fotocamera e connessione a Internet. Per ottenere il software, basta inviare un SMS al numero **0044 7797 882325** per aprire la pagina Web da cui scaricare il programma adatto al proprio smartphone. Oppure è possibile collegarsi dal proprio cellulare al sito **www.i-nigma.mobi**. Così facendo, verrà individuato automaticamente il sistema operativo dello smartphone e installata la versione corretta di i-nigma.

Inquadrare e scattare

Dopo aver premuto l'icona del programma i-nigma non resta che puntare la fotocamera del dispositivo sul codice QR, avendo cura di restare a circa 10-15 cm dalla pagina della rivista, schermo del computer o iPad, e premere il pulsante **Leggi Codice**. Per conferma, si dovrà premere ora il pulsante **Accedi a Internet**. Qualora si voglia velocizzare questo secondo passaggio, occorre abilitare la voce **Nessuna conferma** all'interno del pannello **Impostazione** e poi **Connessione a Internet**.

A cura di: Mario Baccigalupi Secondvariety@sprea.it

Emozioni Stealth

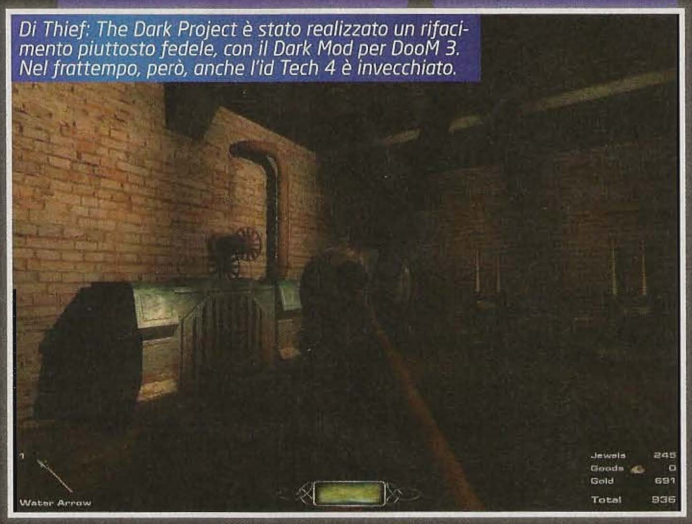
Silenzio. Se facciamo attenzione, forse riusciremo a distinguere i passi di Garret avvicinarsi nel buio. O è un'impresa troppo difficile?

Ci sono diverse direzioni da cui approcciare il tema degli stealth game, e sono tutte valide. C'è la vicenda di una gloriosa e redditizia saga, arrivata sul PC con il contagocce, che ha attraversato le diverse apparizioni di un personaggio dal carisma indiscutibile, un certo Solid Snake, per poi suggerire in tempi recenti la creazione di un eroe occidentale dalle simili capacità; oppure potremmo riferirci alla "duttilità" dello stealth, nell'adattarsi ai gameplay d'azione, che ha determinato declinazioni "vanilla" di simili facoltà, oppure ha fatto sì che fosse il giocatore, nel caso di un RPG o di un action particolarmente libero, a deciderne l'importanza nell'economia del gameplay. E, ancora, c'è il cammino stesso del genere, che dal 2D di famosi esperimenti si è spostato in una tridimensionalità certamente più immersiva, di pari passo con la crescita di background particolarmente ricchi di pathos. Questa volta, però, preferiamo astrarci dalle tappe "evolutive" del genere, pur tenendo a mente una data precisa, il 30 novembre 1998, importante per noi PCisti e per lo stealth in generale. Questo giorno è uscito nel Nord America Thief: The Dark Project, a nostro giudizio una delle opere più geniali e "inattese" dell'intera storia del videogiochi, oltre che Gran Sacerdote di un'interpretazione dello stealth dal carattere quasi "simulativo", se mi passate il termine. Quella di Thief non è nemmeno una serie dalle fortune inarrivabili a livello commerciale, anche per il sopraggiungere di concorrenti con spirito diverso ma simili fascinazioni, che non ne hanno usurpato il posto (specie nel cuore dei giocatori più esigenti) ma si sono insediati stabilmente nei gusti delle grandi masse. Per lo stesso motivo, il ritardo nell'annuncio di un quarto capito ha fatto quasi temere un definitivo abbandono della serie, persa nella bolgia di assassini e agenti segreti del panorama moderno. Ma, si sa, Garret sa stare immobile e aspettare il suo momento, quasi meglio di un serpente.

IN UN VIDEOGIOCO COME THIEF: THE DARK PROJECT È IMPOSSIBILE SCINDERE DEL TUTTO LE SUGGESTIONI DERIVATE DAL BACKGROUND E LE FEATURE DEL GAMEPLAY.

In una trama al confine con le ucronie fantascientifiche, Garrett usa un occhio finto a mo' di videocamera remota. Il "gadget" è introdotto in Thief II.

Il fascino di Altair ed Ezio ha molto a che fare con Thief. A ogni modo, faccio un po' fatica a etichettare come stealth le dinamiche di Assassin's Creed.



Di Thief: The Dark Project è stato realizzato un rifacimento piuttosto fedele, con il Dark Mod per DooM 3. Nel frattempo, però, anche l'id Tech 4 è invecchiato.

Ecco Garrett, immortalato su un tetto nell'oscurità. Non inquadrato nell'immagine, Altair prende appunti...

L'OMBRA DEL LADRO

In un videogioco della qualità di Thief:TDP è impossibile scindere del tutto le suggestioni derivate dal background e le feature del gameplay. In un vicolo deserto o nelle umide segrete di una congrega Mechanist, a metterci in soggezione è anche la fusione di misticismo e arcaica tecnologia sfoggiata dallo scenario medioevale, secondo una visione che in molti non hanno esitato a definire "Steampunk". L'esempio del titolo di Looking Glass avrebbe potuto funzionare da modello per altri videogame, per atmosfera e verosimiglianza dell'azione: questo nella sostanza non è successo, e anzi gli stealth game sono andati verso una diminuzione del livello di difficoltà (per motivi che non è il caso di discutere in questa sede), ma ciò non ha fatto altro che aumentare l'aura mitica intorno a Thief, favorendone l'ascesa fra le opere di culto. Nessuno, nella realtà, sarebbe in grado di affrontare gruppi di sentinelle ben armate, ed è con l'apparente "passività" di Garret che LG ci fa entrare nel modo di pensare e agire di un abilissimo ladro, attraverso ciò che il personaggio "non può fare". Non può sperare di sopravvivere a uno scontro con troppi soldati, appunto, non può permettersi un rumore di troppo e non deve lasciare le ombre per un tempo prolungato, quando ci sono nemici nei paraggi; naturalmente, giocando con questi parametri è possibile ottenere diverse declinazioni dello stealth, anche in un'ambientazione moderna, ma la cattiveria dei primi due Thief è l'unica in grado di avvicinarsi a un'infida realtà, "medioevale" o meno poco importa.

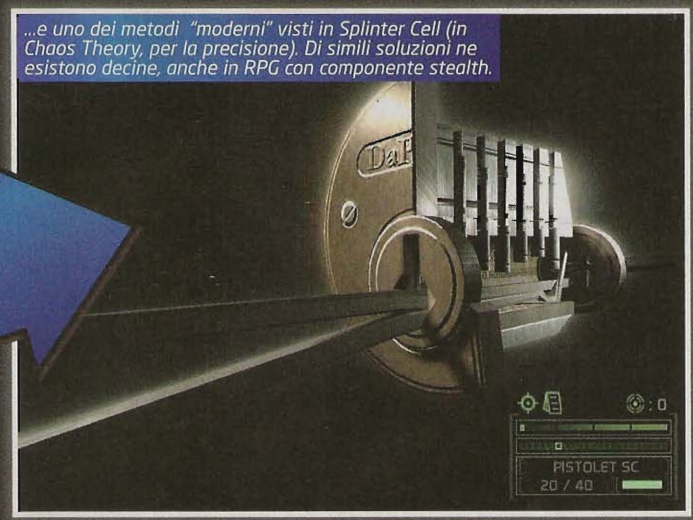
L'anno già celebrato nel paragrafo precedente, il 1998, è importante anche per le IA dei videogiochi d'azione, perché nel giro di pochi mesi hanno fatto la loro comparsa marine (nettamente) più furbi della media, come i soldati di Half-Life, e sentinelle in grado di discernere in un'ambientazione tridimensionale i segni di una presenza sgradita, sul piano sonoro e visivo, per poi comportarsi in modo diverso a seconda della situazione. Alla fine, abbiamo sempre a

NELLA SERIE DI THIEF E IN ALTRI ESPONENTI DELLO STEALTH "PURO", LE REGOLE DEL GENERE ASSUMONO UNA VALENZA QUASI "SIMULATIVA".

che fare con zone "franche", come le ombre, dove è possibile stazionare in relativa sicurezza, ma i "sensi" dei nemici si specializzano, in Thief come in videogame a lui contemporanei, fino a consentire l'uso di espressioni come "cono visivo" e "sfera uditiva", in riferimento alle aree sensibili percepite dagli NPC: ciò non ha eliminato la rigidezza meccanica delle routine, naturalmente, giusto perché alcune sfumature della percezione, come la minore riconoscibilità di un rumore lontano e la cosiddetta "coda dell'occhio", sono ancora troppo difficili da implementare nei videogame come in altre imitazioni del comportamento umano, magari nel campo della robotica. Tuttavia, a questi limiti Looking Glass ha risposto sul piano del puro game design, attraverso una sapiente mappatura di zone d'ombra e luce (che, ovviamente, nei primi due episodi non rispondono al alcun criterio di dinamicità, fatta salva la possibilità di spegnere i lumi con l'apposita freccia), l'introduzione di gadget "a tema" e una scelta oculata degli scenari, in strette (e quindi facilmente presidiabili) strade medievali e in umidi interni di pietra, capaci di esaltare anche i più piccoli rumori.

Allo stesso tempo, le guardie di Thief:The Dark Project e Thief II:The Metal Age possono essere considerate il prototipo di "loquacità" per tanti NPC degli stealth game: le conversazioni udite dal nascondiglio, diventate tipiche di questo genere, risultano al contempo dettagli d'atmosfera e un modo per suggerire, senza stacchi di alcun tipo, diverse coloriture della trama; ciò che in alcuni action game capita all'inizio di una missione, magari con le chiacchiere udite da due sentinelle prima

Un minigioco per scardinare i lucchetti è praticamente irrinunciabile in uno stealth game. Ecco il sistema di Thief: Deadly Shadow...



...e uno dei metodi "moderni" visti in Splinter Cell (in Chaos Theory, per la precisione). Di simili soluzioni ne esistono decine, anche in RPG con componente stealth.

Questa immagine, davvero poco "silenziosa", è solo per ricordarvi che il prossimo Metal Gear Solid esce anche su PC. Evviva!

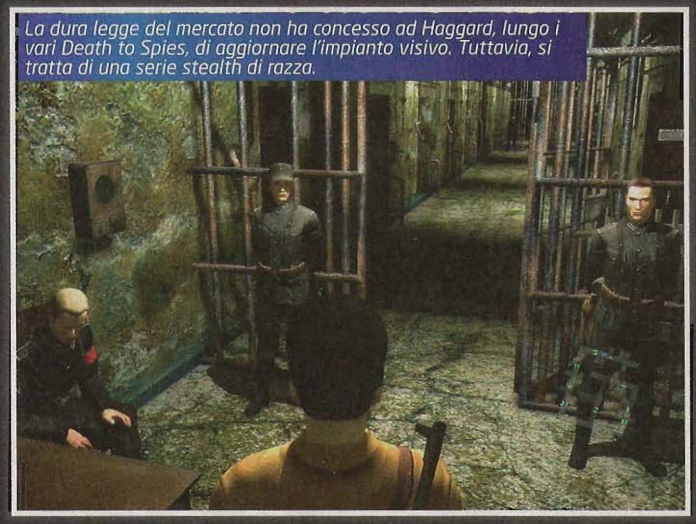
Nel dossier non abbiamo trattato il tema dello stealth negli RPG, pur se rilevante. Preferiamo tornarci sopra, visto che di cose da dire ce ne sono sin troppe.

dell'attacco, in un gioco stealth assume quasi un valore "dinamico", per cui aggredire un nemico equivale a tappargli la bocca, magari per lo scarso interesse verso quello che dice. Oppure, al contrario, si può rimanere in silenzio anche solo per ascoltare la storia o il punto di vista dell'avversario, cosa che mi è capitata in videogame esclusivamente stealh, proprio come Thief , ma anche in titoli che, come vi illustriamo in un box, offrono questa possibilità insieme a opzioni decisamente più "dirette". A ogni modo, fino a ora abbiamo parlato di The Dark Project e The Metal Age quasi come se ci riferissimo a un titolo solo: non ce ne voglia il secondo arrivato, comunque di grande qualità, ma questo è quel che succede quando un seguito ricalca in maniera estremamente fedele il predecessore, per di più senza aver da vantare nuove armi e nuovi fantasiosi nemici. In effetti, in termini di personalità è più facile ricordare il terzo episodio, Deadly Shadow, che lascia l'esclusivo impiego della soggettiva in favore di una più accessibile visuale in terza persona: questa scelta ha fatto mugugnare qualche giocatore PC (il gioco è uscito anche per la prima Xbox, e in termini di difficoltà un poco si è visto) ma non ha tolto al titolo l'aria austera e solenne che da sempre contraddistingue la serie, oltretutto con soluzioni di gameplay piuttosto avanzate per il 2004, nella struttura delle missioni e nella possibilità, da un certo punto in poi, di sfruttare la verticalità delle ambientazioni. Garret, però, non si è mai messo a correre su un palazzo come un parkour: il rischio è che la gente si metta a commentare, e lui è molto più permaloso di Ezio Auditore.

L'ARTE DEL SERPENTE

Naturalmente, tornando indietro nella storia dei videogiochi stealth, troviamo alcuni degli elementi già descritti per la saga di Thief, pur se abbozzati in forma bidimensionale. L'idea è quella di "togliere" qualcosa a un gameplay d'azione invece di continuare ad aggiungere feature ad libitum per uccidere, tagliuzzare o nuclearizzare il nemico. Limitare le opzioni in mano al giocatore, dunque, facendolo sentire un "normale" essere umano in mezzo a insidie eccezionali, invece di un supereroe inserito in avventure talmente esagerate da fare il giro e sembrare "canoniche", almeno agli occhi di un giocatore smaliziato. Tra due progenitori dello stealth come Castle Wolfenstein (1981, di fatto uno dei primi esperimenti del genere) e Metal Gear (1987) è possibile notare diverse somiglianze, anche queste importanti per le successive interpretazioni, come la centralità data al "looting" di oggetti nell'ambientazione o sul corpo dei nemici, fondamentale anche solo per sopravvivere; come anticipazione di ciò che verrà in seguito, però, risultano ancora più interessanti le differenze fra i due titoli, che sembrano mostrare i concept "snudati" dalle successive evoluzioni tecniche. Nel primo caso l'idea è di ingannare i nemici con lo stratagemma dei travestimenti, per muoversi con più facilità tra soldati dello stesso rango, con l'obbligo di fare attenzione ai sospettosi reparti delle SS, capaci di smascherare il protagonista e dare l'allarme. Lavora già di fino, invece, la prima versione di Solid Snake, che gioca sulla maggiore varietà del gameplay e suggerisce altri elementi fondamentali per i successivi sviluppi del genere, complici il talento dell'autore e i due lustri di distanza dall'uscita di Castle Wolfenstein: differenziazione degli stati d'allerta, conseguente richiamo di alleati e qualche combattimento "inevitabile" sono tutte caratteristiche destinate a tornare in altri videogiochi stealth, anche senza limitarsi alle avventure di Sam Fisher, così come il largo uso di gadget introdotto lungo gli episodi della serie. Anche sul versante dell'atmosfera e dell'introduzione degli obiettivi, inoltre, già il primo Metal Gear enfatizza l'uso di breafing e comunicazioni da fonti esterne, ovvero da personaggi lontani dal teatro delle missioni, alimentando in questo modo le suggestioni da moderna vicenda spionistica. In questo senso, la nascita di Splinter Cell fa quasi da controcanto alla proliferazione di contenuti sci-fi nelle successive storie di Solid Snake, Raiden e compagnia bella, che seguono lo stile dei primi MGS ma ne esaltano maggiormente la componente fantastica, grazie a contenuti grafici

L'IDEA È QUELLA DI "TOGLIERE" QUALCOSA A UN GAMEPLAY D'AZIONE, INVECE DI CONTINUARE AD AGGIUNGERE FEATURE AD LIBITUM, PER UCCIDERE, TAGLIUZZARE O NUCLEARIZZARE IL NEMICO



La dura legge del mercato non ha concesso ad Haggard, lungo i vari Death to Spies, di aggiornare l'impianto visivo. Tuttavia, si tratta di una serie stealth di razza.

Finalmente, qualcuno ha capito l'anima stealth dell'uomo pipistrello. Può anche gonfiare di botte tutti quanti, ma poi che gusto c'è?

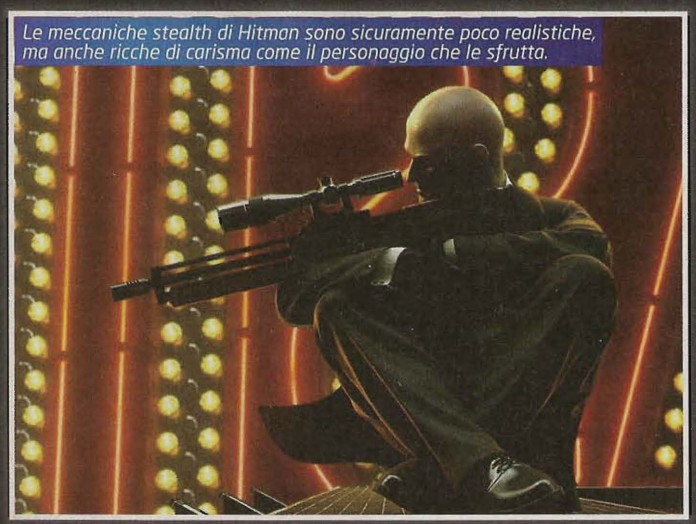
Nonostante le differenze tra le rispettive serie, Solid Snake ha insegnato diverse "soluzioni" a Sam Fisher.

sempre più vividi e precisi.
Al di là delle suggestioni da thriller fantapolitico, con risvolti "morali" piuttosto rilevanti, le prime versioni di Sam Fisher si distinguono anche per l'uso delle ombre, concettualmente simile a quanto visto nei vari Thief, oltre che per la felice idea di mostrare il grado di occultamento del protagonista con indicatori a vista sulla tuta (la visuale in terza persona è più ravvicinata, di default, rispetto ai moderni MGS): per quel che mi riguarda, però, il cuore ha battuto e batte ancora per il vecchio Solid Snake, la cui storia e diventata per me una sorta di lungo e amatissimo anime, capace di uscire dal contesto dell'adolescenza per tenermi compagnia anche oggi, che sto per entrare nella lunga (si spera, ho troppi videogiochi ancora da vedere) sequela degli "anta". Questa predilezione, oltretutto, è aumentata dopo l'uscita di Splinter Cell: Conviction, che per anni ho sperato mostrasse il disperato peregrinare di Fisher in mezzo a vaste ambientazioni, con spirito greve ma ludicamente più libero, invece della solita sequela di missioni d'infiltrazione (oltretutto piuttosto blande, in termini di difficoltà e approccio allo stealth). Il discorso, però, esula un poco dall'argomento del dossier, e per questo lo esaurisco in un attimo: tra inaspettati momenti di retrogaming e una gran quantità di feature "libere", dagli item dell'equipaggiamento alla fruizione della colonna sonora, l'esperienza con Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots mi ha dato invece la sensazione di essere al cospetto di un'opera d'arte, come tutte le altre volte che ho visto comparire, compiaciuto, la firma di Hideo Kojima.
Tornando alle applicazioni più convincenti dello stealth, in termini di pura sfida, probabilmente la misconosciuta serie di Death To Spies è quella più meritevole di pubblico encomio, anche rispetto a marchi più famosi come quello di Hitman.
L'agente 47 ha sicuramente dalla sua il carisma e un background più ammiccante, che fonde il tema del sicario prezzolato alla fantascienza, ma i videogiocatori più esigenti dovrebbero rivolgere la loro attenzione anche ai titoli sfornati da Haggard Games, con la loro precisa rievocazione storica e la rigorosa applicazione delle regole del genere. In Hitman come in DtS, peraltro, nascondersi nell'oscurità non fa parte delle priorità dei protagonisti: il fulcro del gameplay, riprendendo l'idea di Castle Wolfenstein, è l'uso di travestimenti sempre più specializzati, con i quali è possibile accedere ad aree riservate, mettere in soggezione i sottoposti e avventurarsi in incognito tra nugoli di nemici; sotto questo profilo, però, ho sempre avuto l'impressione che Hitman tradisse troppo facilmente la propria identità di "parco a tema" stealth, con tutte le opportunità ben in mostra, mentre i vari DTS hanno il pregio di lasciare al giocatore un'interpretazione ancora più libera della partita, magari meno spettacolare ma più consona a chi ricerca un elevato grado di realismo. Senza contare che il capitano Strogov ha sembianze adatte a una quantità di ruoli, per un ufficiale della Gestapo come per un sergente inglese, mentre l'agente 47 puzza di malintenzionato da un chilometro di distanza, anche con un cappellino buffo in testa.
Poi, naturalmente, anche all'interno del genere stealth esistono videogame "davvero" minori, che magari possono risultare interessanti per alcune caratteristiche ma non hanno lasciato, nella sostanza, tracce indelebili nella memoria dei giocatori. Ad esempio, non sono male le avventure del giornalista di Cold Wars, grazie all'interessante scenario "sovietico" e all'uso esteso di gadget in stile MacGyver, oppure la matura parabola umana proposta da Velvet Assassins, ispirata a un personaggio storico ma carente, purtroppo, sul piano del gameplay vero e proprio (con occultamenti nell'ombra e travestimenti, ma in modo poco deciso in entrambe le direzioni). Niente, però, ci può distrarre dal cammino di un uomo incappucciato, di cui scorgiamo da lontano l'innaturale brillantezza di una pupilla. Garrett sta tornando, mettete le gioie ben al sicuro.

FACCIAMO PIANO, QUANDO SERVE

I contenuti "stealth" vengono ormai usati con una certa disinvoltura anche negli action più generici, alla stregua di altre trovate per variare il ritmo dell'azione. È anche vero, però, che una simile componente può davvero ampliare lo spettro del gameplay, se usata nel modo più opportuno: ad esempio, in Far Cry, S.T.A.L.K.E.R. e Metro 2033 abbiamo a che fare con protagonisti "comuni", che per lo stesso motivo devono usare un basso profilo quando l'occasione lo richiede (fra loro inseriamo anche Riddick, con l'ottima prova stealth dei relativi FPS, anche se il personaggio tanto comune non è). Per risultati convincenti, però, non bastano un silenziatore, una tuta e una serie comandi per accovacciarsi e sbirciare, ed è anzi fondamentale la prestazione delle IA avversarie, che devono percepire al meglio l'ambiente o addirittura perdonare una distrazione del giocatore, quando riesce a tornare velocemente nel buio e nel silenzio. Idealmente, se a simili possibilità aggiungessimo controlli dedicati agli scontri all'arma bianca e a mani nude, come quelli provati in Zeno Clash, avremmo prodotti certo più complessi, sotto il profilo del realismo e dell'azione.
Un discorso a parte, invece, lo meritano le soluzioni marcatamente sci-fi: diventare invisibili è divertente, e in qualche modo consente di chiamare "stealth" porzioni di gameplay di sparatutto come Crysis o AliensVSPredator; tuttavia, sul piano della sfida "sportiva" le distanze sono troppo marcate rispetto alle declinazioni più classiche del genere. Se poi non riescono a smascherarci nemmeno gli alieni...

TRA INASPETTATI MOMENTI DI RETROGAMING E UNA GRAN QUANTITÀ DI FEATURE "LIBERE", L'ESPERIENZA CON METAL GEAR SOLID 4 MI HA DATO ANCORA UNA VOLTA LA SENSAZIONE DI CONFRONTARMI CON UN'OPERA D'ARTE.


Le meccaniche stealth di Hitman sono sicuramente poco realistiche, ma anche ricche di carisma come il personaggio che le sfrutta.

Metro 2033 non obbliga il giocatore a tenere un profilo stealth, ma certo invita a farlo. Specie nella modalità "Ranger", introdotta con una patch.

MODULO D'ABBONAMENTO

SÌ, desidero sottoscrivere l'abbonamento a The Games Machine al prezzo di:

☐ **€ 39,90** per 12 numeri

DATI PERSONALI

COGNOME

NOME

*DATA DI NASCITA GG MM ANNO

E-MAIL

*TELEFONO

Desidero ricevere l'abbonamento al seguente indirizzo

VIA

N° CAP

LOCALITÁ PROV

(scrivere in stampatello una lettera per casella) * dati facoltativi

METODI DI PAGAMENTO

Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

☐ **Versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.p.A. Abbonamenti Causale: The Games Machine**

☐ **MAV. Pagherò il bollettino Mav (che mi spedirete a casa) in posta o alla mia banca**

☐ **Assegno (non trasferibile) intestato a Sprea Editori S.p.A.**

☐ **Carta di Credito. Autorizzo il prelievo di €39,90**

Sono accettate tutte le carte dei seguenti circuiti:

COGNOME

NOME

NUMERO

SCADENZA MM ANNO CW*

Data_____ Firma del titolare_____

**Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito*

SPEDIZIONE

Indica con una ✗ uno dei seguenti metodi di invio del coupon:

☐ **Posta a: Sprea Editori S.p.A. -via Torino, 51 - 20063 Cernusco s/N (MI)**

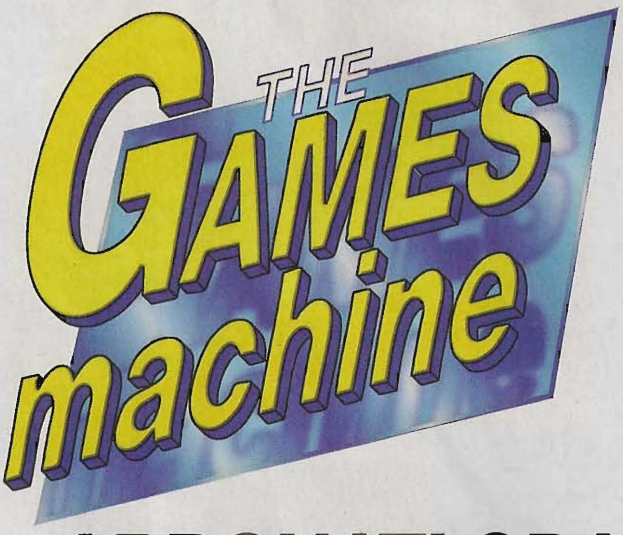
☐ **Fax al numero: 02 700 537 672 (solo per pagamento con Carta di credito, Mav e CCP)**

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali - (Codice Privacy d.lgs. 196/03) Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51, è il Titolare del trattamento dei dati personali che vengono raccolti, trattati e conservati ex d.lgs. 196/03. Gli stessi potranno essere comunicati e/o trattati da Società esterne Incaricate. Ai sensi degli artt. 7 e ss. si potrà richiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei dati, ovvero l'esercizio di tutti i diritti previsti per Legge. La sottoscrizione del presente modulo deve intendersi quale presa visione, nel colophon della rivista, dell'Informativa completa ex art. 13 d.lgs. 196/03, nonché consenso espresso al trattamento ex art. 23 d.lgs. 196/03 in favore dell'Azienda.

Cod. riferimento: The Games Machine N° 273

SE NON VUOI RITAGLIARE LA RIVISTA PUOI INVIARE LA FOTOCOPIA

Non perderti neppure un numero di



ABBONATI ORA a soli € 39,90*

(*anziché € 47,88 per 12 numeri)

Puoi scegliere tra 5 modi comodi per abbonarti

❶ **POSTA**. Spedisci in busta chiusa il coupon al seguente indirizzo: **Sprea Editori S.p.A. via Torino, 51 - 20063 Cernusco s/N (Mi)**

❷ **Fax**. Invia il coupon al numero **02.700.537.672** (solo per pagamento con carta di credito, Mav e CCP)

❸ **Web**. Abbonati con tre semplici click sul sito **www.tgmonline.it/abbonamenti** (solo per pagamento con carta di credito e Mav)

❹ **Telefono**. Chiama il numero **02.871.681.97** e comunica i tuoi dati personali (solo per pagamento con carta di credito e Mav)

❺ **e-mail**: Manda il coupon per e-mail (oppure scrivi tutti i tuoi dati - gli stessi del coupon) a: **abbonamenti@tgmonline.it**

Super offerta digitale

Un anno di

The Games Machine

direttamente sul tuo computer, clicca:

www.sprea.it/digital

a soli

€ 9.90

Valida solo con pagamento carta di credito on line

TELEFONA OGGI STESSO

dal LUNEDÌ al VENERDÌ dalle 9:00 alle 18:00

02.871.681.97

ABBONATI ONLINE

www.tgmonline.it/abbonamenti

La tua OFFERTA SPECIALE di abbonamento prevede:

- **Lo sconto di quasi il 20%** sul prezzo di copertina di The Games Machine. Ogni numero ti costerà solo € 3,32

- **Non perderai nemmeno un numero**. In caso di smarrimento o danneggiamento durante il trasporto la rivista ti sarà rispedita o, a tua scelta, ti verrà prolungato l'abbonamento.

- **La garanzia "Soddisfatto o rimborsato"**. In qualsiasi momento se non sarai soddisfatto del servizio potrai richiedere il rimborso delle copie che non hai ancora ricevuto.

- **La postazione web personalizzata** (solo se ci fornirai il tuo indirizzo e-mail). Potrai controllare autonomamente il tuo abbonamento potendo perfino spostarlo o sospenderlo quando vai in vacanza e rinnovarlo a condizioni molto vantaggiose alla sua scadenza.

A cura di: Mario Baccigalupi Secondvariety@sprea.it

Il 2D è morto, lunga vita al 2D!

La bidimensionalità nei videogiochi non ha nessuna intenzione di andarsene in pensione. Anzi, per la verità continua a vedersela con quei giovincelli in 3D.

C'è stato un periodo, a cavallo tra il vecchio e il nuovo millennio, in cui l'uso del 2D nei videogiochi è stato fin quasi mortificato. Non si è mai trattato di un "rischio estinzione", idea semplicemente folle, perché su simili logiche è costruito il fondamento di qualsiasi descrizione visiva, da un disegno su un foglio di carta ai programmi di rendering più evoluti, per l'architettura, il design e gli stessi videogiochi; tuttavia, in ambito videoludico questi anni sono stati caratterizzati da continui adattamenti di vecchi concept in nuove incarnazioni 3D, a volte sbandierati nel titolo del gioco con la stessa monumentale sigla. Avete presente? Prince of Persia 3D! Salvo poi verificare che una simile evoluzione tecnologica non basta a tenere in piedi una serie, a meno che gli sviluppatori non possiedano davvero una marcia in più. Alla fine degli anni 90', con il termine "stereoscopia" al massimo si alimentava mezza puntata di Super-Quark, oppure ci si sciacquava la bocca qualche super-espertone (per quanto il concetto sia vecchio più di un secolo: stiamo parlando, però, della percezione diffusa); quando si usava per i videogiochi la definizione di "tridimensionale" lo si faceva solo in riferimento all'evoluzione degli engine, mentre il cinema aveva ancora a disposizione i classici occhialini colorati per il 3D anaglifico, pensati per ingannare con "distorsioni" dalla natura bidimensionale. Alla fine non sono passati nemmeno tanti anni, e questo naturalmente è tipico dei cambiamenti nel mondo dei videogame, repentini come la tecnologia che li muove. In un ciclo brevissimo, la bidimensionalità ha fatto il giro ed è tornata, come si suol dire, al punto di partenza: era solida pietra su cui scolpire gameplay capaci di restare nella memoria, ed è tornata a essere tale. Non importa se non avete giocato a Braid o a Little Big Planet, magari siete passati vicino a un concept in 2D e nemmeno ci avete fato caso. Magari avete continuato a gestire mezzi e unità dalla vostra posizione di comandante, con nuove interfacce 3D applicate a logiche bidimensionali, oppure vi siete persi nelle stanze di Portal senza riflettere sulla provenienza del gameplay, ben fissato sull'asse X e Y del concept demo di Narbacular Drops.

SU LOGICHE BIDIMENSIONALI È COSTRUITO IL FONDAMENTO DI QUALSIASI DESCRIZIONE VISIVA, DA UN DISEGNO SU UN FOGLIO DI CARTA AI PROGRAMMI DI RENDERING PIÙ EVOLUTI.

Allo stesso tempo, però, in questi ultimi 10 anni qualcosa è cambiato, fin quasi a prendere la forma di una contrapposizione radicale. Da una parte è possibile scorgere le rivitalizzazioni delle vecchie glorie, che sfruttano meccaniche 2D senza rinunciare alla profondità dei modelli poligonali, accondiscendenti con i nuovi gusti delle masse; su lato opposto, sie-

Non abbiamo citato Trine, nel corpo del dossier: abbiamo già detto in altre occasioni, però, che il suo concept è puro 2D, nonostante la grafica tridimensionale.

Le logiche di un videogame come Trapped Dead, e così di altri tattici in tempo reale, sono ben fissate a un piano bidimensionale.

Bionic Commando Rearmed 2 ha ricevuto consensi moderati, rispetto al primo remake. Diventare all'improvviso Tokuro Fujiwara, in effetti, non è semplice.

L'impianto grafico di Mortal Kombat e Street Fighter 4 è tridimensionale, ma i protagonisti continuano a muoversi in equilibrio su una linea ideale...

dono i campioni di un minimalismo grafico capace di materializzare, paradossalmente, meccanismi ludici di inusitata profondità, quasi sempre forgiati dal sacro fuoco dell'indipendenza produttiva. Nel cammino che stiamo per affrontare terremo nella giusta considerazione simili distanze, negli intenti come nel valore artistico delle produzioni, ma citeremo anche diversi titoli che, alla fine, di bidimensionale hanno solo il concept. Il ché, però, vuol dire tantissimo.

3D KILLED THE VIDEOGAME STAR

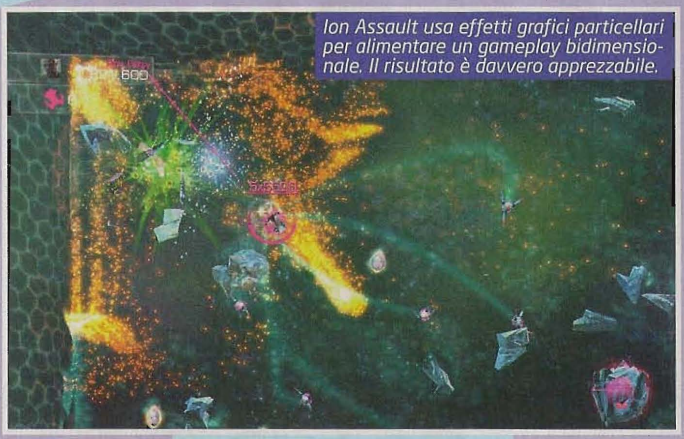
Le prime considerazioni le spendiamo sul panorama dei videogiochi più diffusi e mainstream, per poi calare verso dimensioni più sfaccettate in termini di pura creatività. Il titoletto qua sopra, però, lo usiamo solo come astratta suggestione "pop", perché in effetti gli engine 3D non hanno ucciso proprio nessuno, e anzi hanno ampliato le possibilità e l'offerta dei prodotti videoludici, peraltro senza impedire il sopraggiungere di un revival del 2D. Sia come sia, in diverse occasioni è stato programmato un vero e proprio ritorno alle origini, attraverso reinterpretazioni molto vicine al concept di gioco originale, senza trascurare un aggiornamento della componente estetica: in casi come questi, si è ritenuto che l'appeal di un passato glorioso pesasse di più di un incerto presente, e nella gran parte dei casi la scelta si è rivelata azzeccata; non mi dilungherò troppo sulle fortune di Street Fighter 4, più che altro perché ogni mio tentativo di competere online si è rivelato un bagno di sangue (ai miei danni, nella "disciplina" dei picchiaduro ero già una schiappa a tempo debito), ma è comunque giusto rilevare il buon esito dell'operazione di Capcom, tradizionale e moderna in un sol colpo. A grandi linee, i canoni proposti ai giocatori sono quelli del capitolo più bilanciato e divertente, SF2, assunto come modello principale e rimpolpato di contenuti e personaggi nuovi di zecca, mantenendo però una coerenza di fondo anche in sede di impianto visivo, ad esempio nello sfruttare l'appeal degli anime giapponesi, oggi come ieri. Per il genere a cui appartiene SF4, però, la permanenza di logiche sostanzialmente bidimensionali non è un'eccezione. Certo, non mancano beat'em up incentrati sulla "tridimensionalità" anche nelle meccaniche del gameplay, magari compatibili con i controller cinetici di Sony, Nintendo e Microsoft, ma ogni anno è buono per l'uscita di uno stuolo di eredi di gloriosi marchi, come Mortal Kombat o Marvel VS Capcom, che caparbiamente confermano l'insostituibile ruolo del 2D nel gameplay di un picchiaduro "competitivo".
La questione si fa più interessante, però, se il genere reinterpretato è quasi caduto nel dimenticatoio, almeno come fonte di lauti introiti economici. Oltretutto, in casi come quello che stiamo per considerare, un remake "stretto" è in grado di fornire prestazioni commerciali molto più vantaggiose, in caso di successo, principalmente per il diverso grado di impegno richiesto al team di sviluppo. In termini di mero "lavoro", c'è una bella differenza tra la rilettura di meccaniche oliate e la costruzione di nuove logiche, magari in un moderno action adventure tridimensionale: in questo senso, fa specie rilevare il grande successo di Bionic Commando Rearmed, che ha portato alla decisione di mettere in cantiere un seguito con la stessa impostazione "retrò", mentre il povero third person di GRIN, pur potendosi fregiare del titolo originale (o meglio, della versione conosciuta in occidente: in Giappone, il gioco di Capcom è conosciuto come "Hitler no Fukkatsu: Top Secret"), è caduto nell'oblio nel giro di una stagione. Il team, in quest'ultimo caso, si è davvero impegnato nel

UNO STUOLO DI EREDI DI GLORIOSO MARCHI, COME STREET FIGHTER, MORTAL KOMBAT E MARVEL VS CAPCOM, CONFERMANO L'INSOSTITUIBILE RUOLO DEL 2D NEL GAMEPLAY DI UN PICCHIADURO "COMPETITIVO".

Shank, a modo suo, riesce a distinguersi sul piano visivo: in questo scatto, le fattezze da cartoon fanno la loro porca figura accanto a un aggiornato motion blur.

Un tower defence dalle dinamiche bidimensionali può essere reso così, fra le pirotecniche esplosioni di Anomaly: Warzone Earth...

...ma anche così, in mezzo a piante e risibili zombie, con una grafica grottesca e strettamente 2D.


Ion Assault usa effetti grafici particellari per alimentare un gameplay bidimensionale. Il risultato è davvero apprezzabile.

Dark Void Zero, con la sua totale devozione al gusto retrò, si è rivelato più divertente del third person shooter che doveva reclamizzare.

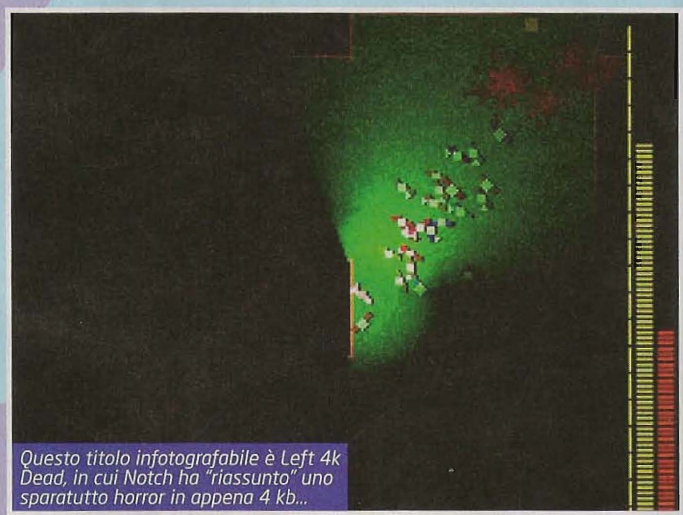
tradurre i meccanismi originali nella nuova prospettiva, implementando livelli chiusi e sfide platform nell'esplorazione degli scenari, accanto a un sistema di combattimento doverosamente ampliato. Tali attenzioni non sono bastate a dare al gioco la giusta appetibilità sul mercato, anche se va detto, per dovere di analisi, che nemmeno il nuovo Bionic Commando Rearmed sembra al pari del predecessore: si tratta di un risultato piuttosto rilevante, visto che l'occasione rappresentava per Fatshark (SH peraltro valida, nata dalle ceneri di GRIN, già responsabile del buon Lead & Gold) la vera "prova del fuoco", per verificare la capacità del team di elaborare sfide toste come nell'originale.
Non si sono posti questi problemi altri prodotti, magari ben fatti ma destinati a rimanere episodi isolati (anche se non si sa mai: la storia di BC e BCR non era certo stata programmata). Ad esempio, per quanto la serie di Prince of Persia avesse già preso, nel 2008, una direzione diversa e molto redditizia, l'incarnazione del 1989 è stata oggetto di un rifacimento, anche in questo caso piuttosto preciso, che è andato ad affiancare le tante versioni in flash rintracciabili in rete. Se c'è una cosa che non può essere rimproverata a GRIN, però, è di non aver saputo costruire in BCR un impianto visivo aggiornato ma al contempo rispettoso dell'originale, esaltando le forme e le soluzioni grafiche primigenie; la stessa cosa non si può dire del remake di Prince of Persia, che si limita a unire lo schema bidimensionale elaborato da Jordan Mechner alle fattezze del nuovo PoP, così come viste nei titoli di Ubisoft.
Un discorso simile è possibile farlo su Rush 'n Attack Ex-Patriot, modellato ufficialmente sullo schema di Green Beret (1985), che risulta privo di una propria personalità, nel gameplay come nell'aspetto grafico. I remake appena citati sono disponibili per i servizi online di Playstation 3 e Xbox360, ma in compenso basta un browser è un po' di curiosità per scoprire tante "disimpegnate" proposte per PC, come la fedele rilettura di Green Beret fornita nel misconosciuto Red Forces (del tutto gratuita, previa registrazione sul sito del produttore). Per il resto, in termini di remake in flash di classici arcade, vi lascio navigare da soli sulla sconfinata rete, perché non saprei nemmeno da dove cominciare. Se la bidimensionalità dei primi coin-up vi fa impazzire, però, questo è il luogo giusto dove andare.

PULSIONI 2D

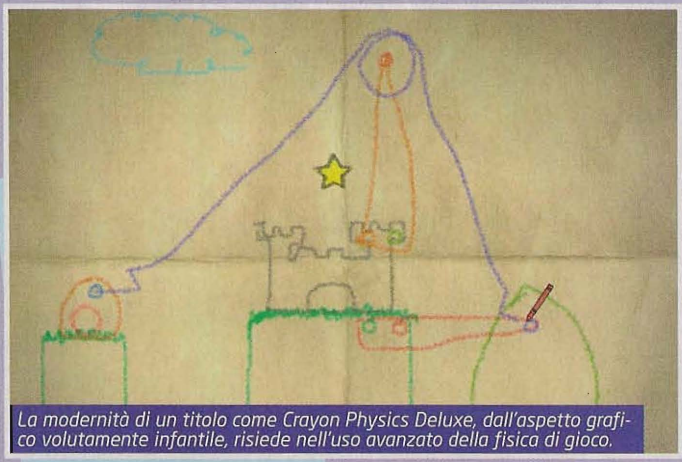
Il problema del ritorno economico, tra un progetto dalla grafica minimale e un complesso titolo con ambientazioni tridimensionali, se lo deve essere posto anche Bizzare Creation, come ultimo pensiero prima di chiudere i battenti, lo scorso febbraio. La nota SH nel 2007 è riuscita con Geometry Wars a conseguire un notevole risultato, per il valore di questo videogame e per la capacità di aprire la strada a tante produzioni minori, salvo poi rischiare la bancarotta per gli scarsi esiti commerciali delle ultime creazioni, nello storico territorio delle corse automobilistiche e in zone più sperimentali (come nel caso dello shooter sui generis The Club). Geometry Wars: Retro Evolved, invece, può essere considerato come la famosa "incognita impazzita", un titolo programmato senza particolari obiettivi economici e diventato, invece, il punto di riferimento per gran parte degli shot'em up spaziali prodotti in seguito. Tra i segni distintivi, per questa categoria di videogame, c'è il moderato omaggio ai mostri sacri delle sale giochi anni '80 e '90, con le loro dinamiche naif e la loro ossessione per il game-score: usiamo l'aggettivo "moderato" perché, alla fine, i migliori esponenti moderni si distinguono proprio per la capacità di costruirsi un'identità autonoma, nell'aspetto grafico e nelle feature giocabili, non necessariamente con uno stile fedele ai modelli originali. L'abbiamo visto fare recentemente, nelle pagine delle nostre recensioni, dal buon Ion Assault, che riesce a emergere sia sul piano visivo sia nelle caratteristiche di gioco, pur basandosi su una struttura non lontana da quella proposta da Asteroids, addirittura nel 1979. Non si tratta nemmeno di aggiunte marginali, perché per uno shooter non può essere considerato tale il meccanismo di fuoco, e nemmeno il peculiare uso che Ion Assault fa della fisica, secon-

FA SPECIE RILEVARE IL GRANDE SUCCESSO DI BIONIC COMMANDO REARMED, CHE HA DATO DIVERSE LUNGHEZZE AL REMAKE TRIDIMENSIONALE DEGLI STESSI GRIN.

Le parole "Gratuitous Space Battles" descrivono alla perfezione i contenuti dell'omonimo gioco indie: anche qui, le logiche sono interamente bidimensionali.


Questo titolo infotografabile è Left 4k Dead, in cui Notch ha "riassunto" uno sparatutto horror in appena 4 kb...

Varianti "action" della strategia in tempo reale sono presenti in diversi titoli indie, spesso in 2D, come Atom Zombie Smasher.


La modernità di un titolo come Crayon Physics Deluxe, dall'aspetto grafico volutamente infantile, risiede nell'uso avanzato della fisica di gioco.

NOTCH, CREATORE DI MINECRAFT, TRASCORRE VOLENTIERI IL SUO TEMPO PROGRAMMANDO "DIVERTISSEMENT" 2D COME LEFT 4K DEAD, CON UN MINIMALE GAMEPLAY RACCHIUSO IN MENO DI 4 KB.

Il remake di Green Beret non è un granché. Oggigiorno, l'azione proposta nel titolo originale è diventata sin troppo generica.

do logiche particellari adattate alle due dimensioni (un po' difficile da spiegare in poche righe, al limite riprendete in mano la review). Il gioco di Coreplay è già nel territorio delle produzioni indie, insieme a proposte basate su presupposti simili, come gli sparatutto a scorrimento Zeit2 e Protogalaxy; nella stessa fascia di mercato, però, si collocano anche action dalla diversa ispirazione, magari con riferimento ad altre branche degli action side-scrolling. È il caso di Shank e A.R.E.S. Extinction Agenda, che pescano elementi nella tradizione di Contra e Metal Slug, senza però incedere nella rigidezza delle operazioni semplicemente "celebrative", come quelle illustrate nella parte finale del paragrafo precedente. I videogame di Klei Entertainment e Extend Studio sono molto diversi tra loro, per soluzioni e ritmo del gameplay, ancora prima che per l'ambientazione, ma in comune hanno il tentativo di arricchire lo schema di gioco con piccoli elementi "personali", sulla base di una declinazione sostanzialmente classica. Stile da comic, combo e co-op dalla parte di Shank, upgrade e semplici risorse per A.R.E.S., non impediscono al giocatore di riconoscere al volo il genere di riferimento, che condurrà verso un'abbuffata di combattimenti e sezioni platform dal gusto arcade. Possono disorientare, invece, le meccaniche proposte da altri giochi bidimensionali, ben più rappresentativi della libertà creativa della scena indipendente, che usano elementi delle avventure grafiche, dei platform, dei puzzle game e degli strategici, oppure mescolano tali soluzioni a idee completamente nuove. Anche in questo caso è possibile perdersi in un vero oceano di proposte, pur limitandosi ai titoli di elevata qualità: potremmo andare nella direzione delle uscite più recenti, come SpaceChem o Atom Zombie Smasher, oppure pescare tra le esperienze personalmente godute in passato, come quelle con Cryon PhysiX Deluxe o Machinarium, ma in tutti i casi il rischio è di fornire una visione parziale, anche considerando il poco spazio rimasto a disposizione. Dallo scorso mese, poi, è presente su questa stessa rivista una rubrica di approfondimento curata da Roberto Turrini e da un paio di squilibrati della stessa risma, senza considerare il dossier dedicato al tema delle produzioni indie dalla stessa firma, qualche tempo fa. Ovviamente, questa matrice produttiva non comprende solo concept bidimensionali, come stanno a dimostrare titoli come Amnesia, Sanctum o The Void (rispettivamente un survival horror, un FPS-Tower Defence e un gioco dall'ispirazione quasi indefinibile), ma è sicuramente questo il contesto in cui cercare i prodotti più interessanti e innovativi, in una dimensione stabile o in una tappa di passaggio per i migliori talenti. Il creatore di Minecraft Markus Alexej Persson, in arte Notch, trascorre volentieri il suo tempo programmando "divertissement" 2D come Left 4k Dead, capace di racchiudere l'intero gameplay, ovviamente ispirato al quasi omonimo FPS di Valve, in meno di 4 kb (in effetti, il gioco ha partecipato a una competizione per titoli java inferiori a questo "peso"); Jonathan Blow, invece, dopo le fortune di Braid sta impegnando anima e corpo nella definizione di un nuovo gioco, The Witness, ancora incentrato su rompicapo ed esplorazione ma contestualizzato, questa volta, in un vasto ambiente 3D. Lungo i sentieri di un'isola, da percorrere in soggettiva, il giocatore troverà pannelli con puzzle bidimensionali per accedere a nuove aree di gioco, sfruttando il moderno concetto di sandbox come collante per pulsioni ludiche "primordiali". Si può fare anche questo, magari con grande successo. ■

A.R.E.S. Extionction Agenda obbliga il giocatore al continuo upgrade delle armi, grazie a un livello di sfida piuttosto elevato.

L'eroe della nuova trilogia di Alien Breed è in grado di sparare solo su un piano bidimensionale. Colpire un alieno sulle scale, infatti, è impossibile...

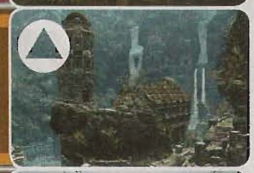
TMB's Intro

A cura di: Mirko "TMB" Marangon (tmb@sprea.it)

TERMOMETRO DELL'HYPE

1 DIABLO III
IL RITORNO DI UN GIOCO CHE HA INVENTATO UN GENERE.

2 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
OBLIVION HA STABILITO DEI NUOVI STANDARD NEGLI RPG. SKYRIM LI VUOLE SUPERARE.



3 BATTLEFIELD 3
DICE LANCIA UFFICIALMENTE IL GUANTO DI SFIDA A CALL OF DUTY!

4 THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS
UN ACTION RPG CHE NON HA BISOGNO DI PRESENTAZIONI.

5 RAGE
UN ENGINE SENZA PARI, UN GIOCO SENZA EGUALI?

6 THE DARKNESS II
CAMBIANO GLI SVILUPPATORI, MA LO SPIRITO È SEMPRE QUELLO: OSCURO, MOLTO OSCURO...

7 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
IL SEGUITO DEL GIOCO CHE HA RISCRITTO LE REGOLE DEL CYBERPUNK!

8 BIOSHOCK: INFINITE
RAPTURE È UN LONTANO RICORDO, ORA SI VOLA FRA I CIELI DI COLUMBIA!

9 DEAD ISLAND
UNA BELLA VACANZA SU UN'ISOLA IMPESTATA DI ZOMBIE. FANTASTICO!

10 RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY
SI RITORNA A RACCOON CITY, MA QUESTA VOLTA DALLA PARTE DELL'UMBRELLA!

LISTA DELLA SPESA

Brink	13/05/2011	Bethesda
The Witcher 2: Assassins of Kings	19/05/2011	Atari
Black Mirror III	maggio 2011	Adventure Productions
LEGO Pirates of the Caribbean	13/05/2011	Disney
Hunted: La nascita del Demone	03/06/2011	Bethesda
Duke Nukem Forever	10/06/2011	2K Games
Red Faction: Armageddon	10/06/2011	THQ
Alice: Madness Returns	17/06/2011	Electronic Arts
Europa Universalis III Chronicles	23/06/2011	Paradox/Koch Media
F.E.A.R. 3	24/06/2011	Warner Bros.
Alpha Polaris	Q2 2011	The Games Company
Darkspore	Q2 2011	Electronic Arts
Lucha Fury	Q2 2011	Punchers Impact
Rock of Ages	Q2 2011	Atlus
Deus Ex: Human Revolution	26/08/2011	Eidos
Might & Magic: Heroes 6	08/09/2011	Ubisoft
RAGE	16/09/2011	Bethesda
Warhammer 40K: Space Marine	Q3 2011	THQ
Trine 2	Q3 2011	Atlus
Warsoup	Q3 2011	MoonGame
The Darkness II	07/10/2011	2K Games
The Elder Scrolls V: Skyrim	11/11/2011	Bethesda
Dead Island	Q4 2011	Deep Silver
X-Men: Destiny	Q4 2011	Activision
Diablo III	2011	Blizzard
FIM Motocross World Championship	2011	Black Bean Games
QuestMania	2011	Nadeo

TGM TOP TITLE

Abbiamo preso in considerazione solamente i titoli recensiti dopo l'entrata in vigore del nuovo sistema di valutazione. Non stupitevi, quindi, se trovate prodotti particolarmente datati

1 - PORTAL 2	TGM 273	97
1 - GTA: SAN ANDREAS	TGM 197	97
3 - HALF-LIFE 2	TGM 190	96
3 - BIOSHOCK 2	TGM 257	96
5 - STARCRAFT II	TGM 264	95
5 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
5 - EMPIRE: TOTAL WAR	TGM 246	95
8 - THE WITCHER 2	TGM 273	94
8 - COMPANY OF HEROES	TGM 213	94
8 - CoD: MODERN WARFARE 2	TGM 255	94
8 - BATTLEFIELD - BAD COMPANY 2	TGM 258	94
8 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER	TGM 217	94
8 - FAR CRY 2	TGM 241	94
8 - BIOSHOCK	TGM 226	94
8 - DRAGON AGE: ORIGINS	TGM 254	94

IL NUMERO PIÙ BELLO DELL'ANNO (E IL 4 È IL MIO COMPLEANNO!).

Brutta cosa la vecchiaia, gli anni passano, gli acciacchi aumentano e soprattutto gli amici se ne vanno. No no, state sereni, non voglio assolutamente tirare fuori una roba stile Giappone, ci mancherebbe altro, però quando una persona con cui hai condiviso (nella buona e nella cattiva sorte, peggio del matrimonio!) un sacco di anni della tua vita decide d'intraprendere un altra strada, beh, un po' di magone ti viene. Il personaggio in questione è il Raffo, un disgraziato (ex)tamarro fan dell'Udinese, che per quasi quattro lustri ha inchiostrato queste e tante altre pagine con alcune fra le recensioni più demenziali dell'universo, roba da far perdere il senno a un vulcaniano. Quindi insomma, il mio caro amico di mille e passa sbronze, che ha più fan su Facebook di Justin Bibier, moderatore dal "punio de fero", si dilegua e mi lascia in mezzo a questi giovinastri dai nomi altisonanti. Poi a dir la verità per me cambia poco, perché il Sogni me lo becco tutti i giorni, vestito come un damerino e con il lazzo di lasciarmi la sua Vivident in forma di pallina masticata sulla tastiera. L'età della "stupidera" per lui non è mai finita.
Ma ora basta con 'sti piagnistei, che qua siamo gente di mondo, un po' come il nostro Todeschini, che preso dal morbo dello scrittore si è prodigato nel digitare tonnellate di testi, monopolizzando mezza rivista. Crisi di mezza età? Non lo sappiamo, ma di certo apprezzerete le sue opere, visto che è andato a tastare con mano un paio di giochetti vagamente attesi: stiamo parlando del discusso nuovo sparatutto di id Software, il bellissimo (almeno da vedere) Rage, affiancato dal seguito di Oblivion, Skyrim, sogno proibito di ogni bambino (più o meno cresciuto) amante dei giochi di ruolo. Interessante anche la sua digressione in merito a Hollywood Monsters 2, seguito di una delle prime avventure grafiche dei ragazzi di Pendulo Studios. Il Keiser però ha trovato la sua massima espressione videoludica addentrandosi nei laboratori della Aperture Science, affibbiando a Portal 2 un 97 da antologia, con la nostra piena benedizione. Non gli è andata altrettanto bene con Darkness Within 2 e Gray Matter, anche se quest'ultimo non è stato poi così maltrattato, anzi. Un altro sciagurato che ha dovuto piegare la schiena sulla tastiera (addormentandosi subito dopo) è Massimo "ho dimenticato il portatile in giro" Nichini. Lo smemorato di Lambrate ha inanellato una serie di ritardi storici, nel tentativo di produrre le recensioni di SBK 2011 e Fable III. C'è chi giura averlo visto impennare fra le radure di Albion, cosa che non gli ha impedito di rimanere mesmerizzato dalla fantastica grafica di The Witcher 2, un altro giocone, alla faccia di chi vorrebbe il PC in fondo al mare insieme ai cattivoni cattivissimi.
A proposito, il qui presente è dovuto sbarcare in Tagikistan per affrontare un esercito di soldati digitali smemorati in Operation Flashpoint: Red River: è un peccato che per taluni AI sia ancora un film di fantascienza diretto da Steven Spielberg...
Manca qualcuno? Sì, il buon Baccigalupi (quello col nome altisonante a cui facevo riferimento prima), uno dei nostri migliori acquisti, questo mese alle prese con un singolare RTS (Anomaly: Warzone Earth) e uno strano sparatutto incrociato con un tower defence game (Sanctum). Questi due però erano i titoli buoni da spalmare, ma siccome il karma va bilanciato, si è dovuto sorbire due primizie d'altri tempi, un'accoppiata di rara bruttezza, cose che fanno male alla vita. Parliamo di Dino D-Day, un'idea talmente bislacca da competere con il gioco ufficiale per i 150 anni dell'unità d'Italia, e di qualcosa che forse è anche peggio, ovvero Ghostbusters: Sanctum of Slime, che ha l'aggravante di offendere uno dei film più belli della nostra infanzia. E non si fa, non si fa!

Mirko "TMB" Marangon
tmb@sprea.it

IL NOSTRO PRIMO, TRAUMATICO, IMPATTO CON IL RAFFO

DAVIDE "ToSo" TOSINI

Non ho memoria del primo, vero incontro, ma della sua fase di "accrescimento muscoli", quello sì. Era a quei tempi che aveva trasformato l'ufficio della rivista Ufficiale Nintendo in uno dei depositi di proteine più grandi al mondo... a ogni modo, è salito di un piano, si occupa di cose che gli piacciono, bella il Raffo!

RAFFAELE "RAFFO" SOGNI

Il Raffo prosegue la sua ascesa dell'organigramma aziendale. Come Fantozzi al casinò, ha già guadagnato il secondo piano con scrivania di ciliegio e ficus alto 2 metri. Prossimo step, il ruolo di pesce nostromo nell'acquario del Presidente Naturale.

MIRKO "TMB" MARANGON

La prima volta che ho incontrato il Raffo portava l'apparecchio e mi ha chiesto la tessera di una fumetteria giappo, ovviamente per affittare dei film porni. Oggi l'apparecchio ce l'ha ancora, ma in compenso mi chiede direttamente la carta di credito per pagarsi i suoi vizietti.

NICOLO' "HONTO" DIGIUNI

La prima volta che il nostro grafico ha incrociato il Raffo è stato su un ring. Il tabbozzo del Friuli lo ha affrontato con l'arroganza dei vecchi, ritrovandosi dopo pochi secondi a pulire il pavimento con la faccia. Risultato? Occhio nero e la consapevolezza di non aver più né l'età né, tantomeno, il fisico.

IVAN "KIKKO" CONTE

Primo impatto col Raffo? Basso, brutto e con una feroce idiosincrasia per le donne. Dopo 15 anni? Basso, brutto e con una feroce idiosincrasia per le donne. Immutabile.

CLAUDIO "KEISER" TODESCHINI

Ci saremmo dovuti occupare di seguire l'E3 2003 per TGM Online. Volevo riuscire a "coprire" tutto al meglio: tazzone di caffè fumante in mano, ci siamo messi davanti a un calendario a inserire appuntamenti, infilando anche la stesura degli articoli. Mentre le ore di lavoro si accumulavano, il volto del Raffo si faceva sempre più cadaverico. Alla fine la fiera è andata bene, ma il Raffo non è più venuto a casa mia. Chissà come mai.

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

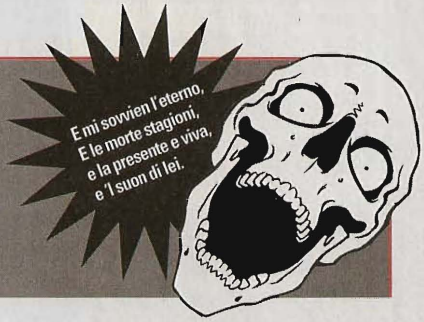
da 80 a 84

da 85 a 89

da 90 a 94

da 95 a 100

Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.



SVILUPPATORE: Bethesda Game Studios - **PUBLISHER:** Bethesda Softworks - **DISTRIBUTORE:** Bethesda Softworks
MULTIPLAYER: Assente - **LOCALIZZAZIONE:** Completa **USCITA:** 11 Novembre 2011 **SITO:** www.elderscrolls.com

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Qualcuno ha detto che il 2011 sarà l'anno dei giochi di ruolo. E in effetti, tra Mass Effect 3 di Bioware, The Witcher 2 di CD-Projekt, e il quinto capitolo della saga di The Elder Scrolls, difficile dargli torto...

Lo scorso aprile Bethesda ha organizzato una due giorni in quel di Park City, Utah, per presentare alla stampa proveniente da tutto il mondo i titoli più importanti per il 2011. Uno di questi, manco a dirlo, era The Elder Scrolls V: Skyrim, quinto capitolo della serie che dal 1994 fa impazzire gli appassionati di RPG di tutto il mondo (si veda a tal proposito il relativo box). Per la prima volta da quando è stato annunciato, è stato possibile vedere il gioco in movimento, dal vivo, e non solo tramite screenshot o filmati.

Commento

Skyrim è un titolo enorme, sterminato, e non solo per l'area di gioco da esplorare. Ogni suo aspetto, dal combattimento alla struttura delle quest, dalle skill ai nemici, ha una tale profondità da rasentare l'incredibile. Il gioco mantiene la formula per cui si è fatta amare la serie, ma al tempo stesso introduce diverse novità e miglioramenti. L'unico giudizio realmente importante sarà quello in sede di recensione, ma è impossibile non rimanerne affascinati, anche se mancano diversi mesi alla sua uscita.

Pro: Un gioco sterminato, il nirvana degli amanti degli RPG
La gestione "stellare" delle skill
Tecnicamente molto riuscito

Contro: Intelligenza Artificiale di avversari e NPC poco convincente

Giudizio

COMINCIAMO DALL'INIZIO

Tutto comincia, come già avveniva negli altri episodi, con il protagonista che si trova in una situazione decisamente poco piacevole: in questo caso davanti alla forca, pronto per essere decapitato da un enorme omone con ascia bipenne. Salvato da un membro delle Blade, il servizio segreto dell'Imperatore, il nostro eroe scoprirà di essere un Dovahkiin, un "dragonborn", uno dei pochi esseri umani con sangue di drago nelle vene. Cosa questo comporterà, almeno all'inizio, non sarà molto chiaro. In compenso, si farà rapidamente luce su tutto il resto: il re di Skyrim è stato assassinato, e nelle regioni del nord è scoppiata una vera e propria guerra civile per la sua successione, tra i ribelli che vogliono separarsi dall'Impero e chi invece non intende rinunciare alla sua protezione. Dove l'ho già sentita, questa? Uhm...
Il conflitto intestino che dilania la fredda regione di Skyrim, a nord di Tamriel, è solo l'ultimo profetizzato dalle antiche pergamene, che predicono anche il ritorno di Alduin, il dio della distruzione, evocato nel mondo sotto forma di drago. A questo punto la missione è chiara, direi. Gambe in spalla, si parte!

IL NOSTRO EROE SCOPRIRÀ DI ESSERE UN DOVAHKIIN, UN "DRAGONBORN", OSSIA UNO DEI POCHI ESSERI UMANI CON SANGUE DI DRAGO NELLE VENE

Come da tradizione per la serie, anche in Skyrim avremo davanti a noi un mondo aperto da esplorare liberamente, dove e come ci pare. L'area di gioco è suddivisa in cinque grandi città, separate tra loro da montagne, fiumi e foreste, e che rappresentano altrettanti macro-livelli. Nel corso della campagna principale avremo modo di esplorare e sbloccare solo una piccola parte del mondo, lasciando tutto

In Skyrim il sangue scorrerà a fiumi. Dicono che sulla neve, poi, si veda anche meglio.

Ho il forte sospetto che questo drago non mi voglia offrire un passaggio...

UNA CARTOLINA DA SKYRIM

Il mondo di gioco del quinto capitolo della saga di The Elder Scrolls è ambientato nella provincia di Skyrim che gli dà il nome. Si trova nella parte più a nord del continente di Tamriel, dove si svolgono tutti i titoli della serie. Circondata da montagne per tre lati e lambita da un mare ghiacciato nella parte più alta, Skyrim è larga suppergiù una quarantina di chilometri quadrati; al suo interno si trovano cinque grandi città, separate tra loro da monti coperti di neve, foreste e piccoli insediamenti rurali. Al momento i dungeon sono circa centotrenta, mentre è ancora coperto da mistero il numero di dragoni che si potranno incontrare nel corso dell'avventura.

IL GIOCO VALUTA DI VOLTA IN VOLTA UNA NUMEROSA SERIE DI PARAMETRI E GENERA DINAMICAMENTE MISSIONI EXTRA CUCITE SU MISURA PER IL PROTAGONISTA

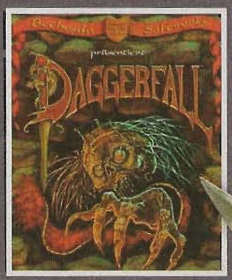
il resto alle quest secondarie e quelle semi-casuali offerteci dal nugolo di personaggi non giocanti presenti un po' ovunque. Per questo motivo, cercare di quantificare in ore la durata del gioco è pura accademia: se la main quest può durare dalle venti alle trenta ore (dati spannometrici forniti da Bethesda stessa), si tratta pur sempre di una cifra che può cambiare tantissimo a seconda dell'approccio di ciascuno. E tutto il resto può trascinare il giocatore in una spirale in grado di prosciugare letteralmente la sua vita sociale e privarlo del tempo libero. Diversamente da Oblivion, dove ogni evento era scriptato e previsto a priori, gli sviluppatori hanno creato un sistema di generazione delle quest secondarie davvero intrigante, nel quale è il gioco stesso a valutare di volta in volta una serie di parametri (dallo stato del giocatore alle possibili sfide da assegnargli, passando per i dungeon ancora inesplorati della zona in cui si trova) e costruire dinamicamente una missione extra cucita su misura per lui ogni volta che si renderà necessario. Oltretutto, all'interno delle città ci si potrà trastullare nelle attività più comuni come battere il ferro, fare il pane, tagliare la legna, affiancando gli abitanti nelle loro occupazioni di tutti i giorni.

LEVEL UP!

Uno degli elementi chiave di un gioco di ruolo che si rispetti è la costruzione del proprio personaggio e il suo miglioramento nel corso della partita. Abbandonato il sistema di classi di Oblivion, Skyrim permetterà di aumentare di livello affinando le proprie skill, che crescono man mano che vengono utilizzate. Tutte le abilità contribuiscono allo stesso modo alla crescita del livello, e lo fanno tanto più sono elevate. In questo modo, di fatto, il giocatore viene ricompensato per l'utilizzo continuativo di una determinata abilità: mancando le canoniche classi, si tratta di un ottimo modo per condurre alla specializzazione. Una volta saliti di livello, oltre ad aumentare le statistiche del proprio alter ego, si potrà scegliere un nuovo perk tra i numerosissimi disponibili, legati alle singole skill.
I livelli complessivi saranno cinquanta, e non venticinque come in Fallout 3, l'ultimo RPG pubblicato da Bethesda: questo non vuol dire che il gioco sarà grande il doppio, ma semplicemente che si salirà di livello molto più rapidamente. Uno dei principali difetti di Oblivion era la difficoltà calibrata sul livello corrente del giocatore: conscia dell'errore commesso, Bethesda ha assicurato che le varie aree (e i mostri che le popolano) avranno una difficoltà che oscilla all'interno di un determinato range di livello. Tradotto in soldoni, questo vuol dire che chi si avventura in una zona di livello molto più alto del suo farà senza dub-

LE ANTICHE PERGAMENE...

La storia di The Elders Scrolls inizia nel 1994 con l'uscita di TES: Arena, che lascia il giocatore libero di decidere chi vuole essere e di fare quel che gli pare, diventato poi uno dei paradigmi della saga.
Due anni più tardi è arrivato TES II: Daggerfall, che vantava un mondo tridimensionale enorme, una vera rarità per l'epoca. Pieno di bug all'inverosimile, ma baciato da un enorme successo commerciale.
Nei due anni successivi Bethesda ha rilasciato altrettanti spin-off, The Elder Scrolls Legends: Battlespire e The Elder Scrolls Adventures: Redguard, ma è solo nel 2002, con l'arrivo di TES III: Morrowind che la serie torna alle origini (e alle numerazioni nel titolo), con un gameplay non lineare e un impianto grafico di prim'ordine. Negli anni successivi sono uscite due espansioni, Tribunal e Bloodmoon. Nel 2007 è stata la volta di TES IV: Oblivion (disponibile inoltre per Xbox 360 e PlayStation 3), anch'esso arricchito da due espansioni, Knights of the Nine e Shivering Isles. Pur con i suoi difetti (e i discutibili add-on a pagamento su console), è considerato il miglior titolo della serie. Fino a questo momento, perlomeno...



A un troll dei ghiacci che ci minaccia non si può non rispondere che con il fuoco!

Non ho mai avuto il piacere di combattere contro un drago in vita mia, ma l'idea di ripararmi con uno scudo di legno non mi pare delle migliori...

Sottoterra ci si deve annoiare parecchio, se ci si riduce a prendersela con il primo eroe che passa!

Skyrim può essere giocato in prima o in terza persona, come preferite.

LE ARMI DA CONTATTO HANNO IL VANTAGGIO DI POTER CREARE "COMBO" DI FURIA CIECA E CONTARE SU MOSSE SPECIALI PER TERMINARE L'AVVERSARIO

Una sezione stealth nella foresta. Certo, Sam Fisher ha tutto un altro carisma...

bio una brutta fine, e che farà bene a tornarci solo quando il suo personaggio si troverà all'interno del range di potenza di cui sopra. Permettetemi una piccola divagazione sull'interfaccia utente: faccio volentieri un'eccezione per quella che gestisce le skill in Skyrim, perché è davvero insolita e affascinante: per accedervi, dal menu principale, occorre premere il comando per il movimento verso l'alto, come per guardare il cielo. Così facendo compariranno sullo schermo vere e proprie galassie (per il combattimento, lo stealth e la magia), con diverse costellazioni al loro interno, una per ogni skill, con più o meno stelle illuminate a rappresentare il grado raggiunto. Un tocco poetico davvero inaspettato, e oltretutto in grado di rendere immediatamente comprensibile la stato della propria progressione. Per finire, qualche numero (suscettibile di modifiche da qua all'uscita del gioco, naturalmente): le abilità saranno diciotto, mentre i perk ben duecento ottanta.

SOTTO A CHI TOCCA!

Un altro aspetto determinante del gioco è il combattimento. Ogni mano del protagonista potrà brandire un'arma, uno scudo o preparare un incantesimo. Non è possibile gestire due spell diversi contemporaneamente, mentre è ammesso uno uguale su entrambe le mani, così da amplificarne l'effetto. Le armi da contatto, cui tipicamente si fa ricorso per mancanza di quelle da lunga distanza, hanno il vantaggio di poter creare "combo" di furia cieca e di poter contare su mosse speciali per terminare l'avversario (e che si sbloccano attraverso specifici perk). Gli scudi, oltre che per respingere i colpi nemici, possono servire anche per stordire o disorientare chi ci sta davanti. Gli incantesimi appartengono a cinque scuole (una in meno rispetto a Oblivion): Illusion, Conjuration, Alteration, Restoration e Destruction. Lo schema di comandi permette il controllo indipendente delle due mani: la versione presentata alla stampa girava su console, e lo sparo era associato ai due trigger posteriori del pad. A questo proposito, Bethesda sa perfettamente che sono sempre di più i giocatori su PC che non disdegnano l'uso del joypad per Xbox 360, anche in un gioco di ruolo in soggettiva come Skyrim, e per questo motivo integrerà anche nella versione PC l'opzione per facilitare il combattimento presente in quelle console. Denominata "magnetism", questa funzione di fatto "attira" il mirino del giocatore verso gli avversari, così da rendere più precisi i colpi; nel caso si impugni un'arma da lancio o un incantesimo, anche il colpo tenderà a essere attratto verso il nemico. A scanso di equivoci, ribadisco che si tratta di un'opzione facoltativa, da attivare o meno a seconda del grado di sfida che vi interessa. Certo, usare il magnetismo con mouse e tastiera è un po' da niubbi, e forse fareste meglio a non vantarvene con gli amici, ma noi faremo finta di non scandalizzarci più di tanto. In Skyrim ci si potrà muovere anche furtivamente, approccio necessario in talune missioni; pur senza raggiungere la sofisticatezza dei migliori titoli del genere, un semplice "occhio" stilizzato, chiuso o aperto, al centro dello schermo, fa capire immediatamente quanto siamo visibili o meno ai nemici.

QUATTRO CHIACCHIERE CON UN AMICO

Oggetti e item raccolti nel corso del gioco saranno liberamente osservabili in tre dimensioni, così come i libri che troveremo durante la campagna. Questo aspetto si rivelerà importante in alcuni momenti, per esempio perché un enigma presente in un dungeon potrà essere risolto solo osservando da vicino un artefatto appena raccolto. Nella schermata di uno specifico oggetto avremo anche modo di scoprire se è migliore o peggiore di quelli attualmente in nostro possesso, aiutandoci a capire se sia il caso di aggiungerlo al nostro equipaggiamento. Curiosità: come in Oblivion, sarà possibile portare con sé oggetti del tutto inutili. Non servono a nulla ai fini del gioco, per definizione, ma aumentano il coinvolgimento e la sensazione di trovarsi in un mondo particolarmente vitale.
Gran parte della storia verrà narrata tramite i personaggi non giocanti, con cui interagiremo anche per l'assegnazione di talune missioni. Alcuni

Bethesda coltivava da tempo l'idea di inserire i draghi in un loro videogioco... Fallout non andava bene?

Una mazza da una parte, un incantesimo di guarigione dall'altra. Fatevi sotto, cagnacci spelacchiati!

Ecco, per un aracnofobo come me, questo è il genere di scontro ideale!

MOLTI ELEMENTI, DAI DIALOGHI ALL'INTERAZIONE CON GLI NPC, CONTRIBUISCONO A REGALARE UN'ESPERIENZA COMPLESSIVA COERENTE E AL TEMPO STESSO AFFASCINANTE

NPC potranno diventare nostri amici, magari accompagnandoci persino in qualche avventura e aiutandoci nei combattimenti; i dialoghi compariranno a video senza interruzioni di sorta rispetto all'azione. E scordatevi pure le lunghissime schermate di testo informative prima delle varie missioni, i cosiddetti "info dump": saranno i personaggi stessi, magari percorrendo insieme a voi il primo pezzo di strada, a raccontarvi a voce quel che vi attende nella missione successiva. Possono sembrare banalità, ma si tratta di elementi che vanno a costruire un'esperienza complessiva estremamente coerente e al tempo stesso affascinante. L'intelligenza artificiale di NPC e nemici rimane al momento una delle principali incognite di Skyrim: sappiamo che Bethesda ha lavorato molto su questo aspetto, e che i villaggi e le città che avremo modo di visitare pulluleranno di persone intente a farsi i fatti propri, e che non se ne stanno immobili ad aspettare i nostri comodi.

BUON SANGUE NON MENTE... ANCHE SE DI DRAGO

Come dicevamo all'inizio, il protagonista di Skyrim è un "dragonborn", che potrà apprendere il linguaggio dei draghi nel corso delle sue peregrinazioni, da incisioni nella roccia o dalla lettura di taluni libri. Tutto questo si tradurrà, in termini di gameplay, nella possibilità di lanciare "shout", ossia urla, e che offriranno poteri e vantaggi temporanei. In totale ci saranno più di venti shout diversi, tra cui quello per rallentare il tempo, per incantare le armi, per teletrasportarsi e persino per evocare un dragone. Ogni grido di battaglia è composto da tre parole, corrispondenti ad altrettanti livelli di potenza, accumulabili assorbendo le anime dei draghi uccisi in combattimento. La potenza di uno shout viene decisa dal giocatore tenendo premuto più o meno a lungo il tasto associato a questo comando; il desiderio di utilizzare sempre lo shout al massimo della potenza viene bilanciato dal sistema di "raffreddamento" a cui sono soggette le urla, ossia il tempo necessario prima di poterne lanciare di nuove, e che aumenta con la potenza dell'ultima utilizzata.
I dragoni non saranno solo "boss" di fine livello da massacrare senza pietà: oltre a quello evocabile con uno shout apposito (piuttosto faticoso da sbloccare, potete giurarci), alcuni di questi bestioni non saranno nostri nemici. A cosa serviranno, però, non è ancora dato saperlo. Bethesda si è limitata a far capire che, in qualche modo, sarà possibile interagire con loro parlando... il dragonese.

CELO, CELO, MANCA...

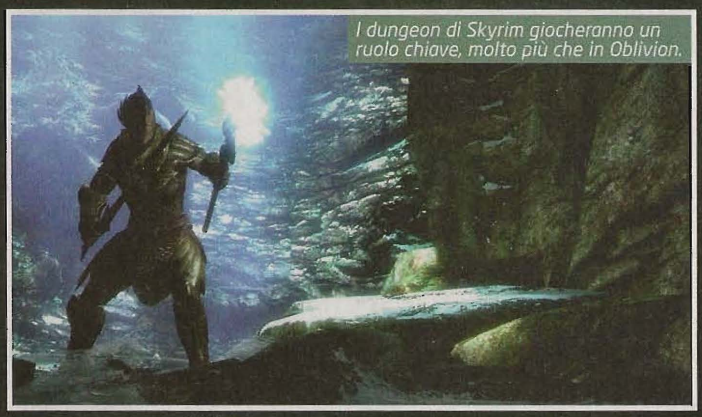
Alcuni aspetti di Skyrim sono ancora poco chiari, e auspicabilmente verranno meglio chiariti da Bethesda nei prossimi mesi. Sappiamo che ci saranno le gilde, ma non come saranno strutturate. L'economia giocherà un ruolo importante, ma non è dato sapere come; lo stesso dicasi per la politica e la criminalità, ossia come il sistema reagirà quando commettiamo azioni illegali. Per spostarsi si potranno usare i poteri di teletrasporto degli shout, e si vocifera di carovane da affittare. Un po' troppo vago. E i cavalli? Che fine hanno fatto? Ci saranno oppure no?
Ancora, nebuloso il fronte dei minigame (scassinamento di serrature, per esempio), mentre è confermato il ritorno dello "speechcraft", skill che stabilisce come la gente reagisce nei nostri confronti. Per finire, l'ultimo grosso punto di domanda riguarda le quest secondarie: sappiamo del fichissimo sistema pseudo-casuale per la loro generazione, ma da qui ad avere risultati apprezzabili ce ne passa... Incrociamo le dita!

CREAZIONE DI MONDI

Dopo il Gamebryo utilizzato dallo sviluppatore americano negli anni scorsi per i suoi ultimi prodotti, da Morrowind a Fallout 3, in Skyrim debutta un nuovo motore grafico denominato Creation Engine, senza dubbio destinato a molti altri titoli futuri (forse anche per quelli della prossima generazione), e che fin da subito si fa apprezzare per la qualità dei risultati ottenuti e il notevole balzo in avanti compiuto rispetto al passato: ricchezza di dettaglio di personaggi, vegetazione, dungeon e singoli oggetti, grande profondità di campo, luci dinamiche e ombre proiettate da ogni oggetto, ma soprattutto animazioni molto più fluide e ben legate tra loro, senza scatti innaturali nei passaggi da un movimento all'altro. Ancora, il gioco avrà condizioni meteo dinamiche in cui la neve particellare, per esempio, andrà lentamente a coprire il mondo depositandosi dall'alto. Diversamente da quelle console, la versione PC potrà contare su risoluzioni superiori e un livello di dettaglio decisamente più elevato. Ma non è tutto: non sappiamo se in concomitanza con l'uscita del gioco o più avanti, ma Bethesda ha confermato l'intenzione di voler rilasciare il Creation Kit, tool di sviluppo con cui ampliare il gioco originale. Gli sviluppatori non hanno ancora svelato (secondo me non l'hanno neppure deciso) cosa permetterà di fare l'SDK, ma i precedenti ci consentono un cauto ottimismo.

Ehi! Non sapevo che a Tamriel ci fosse anche la razza dei Kilrathi!

Non mancherà la possibilità di costruire (o comprare) delle case sicure, luoghi in cui trovare rifugio e ristoro tra una missione e l'altra.


I dungeon di Skyrim giocheranno un ruolo chiave, molto più che in Oblivion.

A CURA DI: Claudio "keiser" Todeschini keiser@sprea.it

SVILUPPATORE: id Software - PUBLISHER: Bethesda Softworks
DISTRIBUTORE: Bethesda Softworks - SITO: www.idsoftware.com

RAGE

Sembra impossibile, ma è dal 2004 che id Software non fa uscire un gioco nuovo che sia uno, almeno su PC. L'attesa è quasi finita. È giunto il momento di affrontare in prima persona l'apocalisse post-atomica di RAGE e provare con mano le sue prime missioni.

Accendo il motore. Parto. Mi aggiro per le terre aride e desertiche che una volta erano rigogliose vallate e lussureggianti montagne. L'asteroide Apophis, che nel 2037 ha colpito il nostro pianeta, ha quasi annientato la civiltà umana. Sono uno dei pochi sopravvissuti del fallito Progetto Eden, che in teoria avrebbe dovuto occuparsi di ricostruire la società civile. Al contrario, è stata la società a ricostruire se stessa, ripartendo da zero. Dalla preistoria. Dalle clave e dalle caverne. Più o meno. La tecnologia c'è ancora, in parte. E quel poco rimasto serve più che altro per sopravvivere e combattere. Gli esseri umani hanno trovato rifugio nelle città, o quel che ne rimane, negli insediamenti costruiti alla bell'e meglio attorno a una sorgente d'acqua, in condizioni igienico sanitarie da schifo. Tutto attorno solo predoni e mutanti, mostri e orrori genetici partoriti dal fallout del meteorite, organizzati in bande e fazioni. Quando si tratta di combattere e far del male ad altri, l'uomo rimane un animale straordinario. E così parto. Il mio compito è semplice, almeno per oggi: devo recuperare alcuni pezzi per rimettere in sesto una jeep. Attorno a me, montagne a perdita d'occhio. Il cielo azzurro, privo di smog permette di vedere fin dove prima era impossibile anche solo sperare di vedere. Tutto sembra più ricco di dettagli, più nitido. Come se la realtà avesse ricevuto un aggiornamento. Se non fosse che il mondo del 2037 fa schifo, direi che è quasi bello. Raggiungo un passaggio stretto, il quad non ci passa. Scendo a piedi. Mi muovo tra le lamiere contorte di una vecchia fabbrica. Il sentiero improvvisato si inerpica lungo una montagna, e posso solo seguirlo. Attorno a me vedo rocce, sporgenze, altri passaggi, ma non posso andarci. È come se fossi

È STATA LA SOCIETÀ A RICOSTRUIRE SE STESSA, RIPARTENDO DA ZERO. DALLA PREISTORIA. DALLE CLAVE E DALLE CAVERNE. PIÙ O MENO.

Commento

A parte un motore grafico da urlo, RAGE riesce a coinvolgere soprattutto per la varietà nel gameplay e nelle situazioni di gioco: nemici diversi impongono stili diversi di combattimento, con un arsenale ricco che lascia grande libertà tattica al giocatore. Alcuni aspetti convincono meno, come l'abuso di alcuni cliché (in particolare l'ambientazione), la linearità delle mappe o la limitata offerta multiplayer, ma rimane comunque uno dei titoli più promettenti del 2011.

Pro: Gameplay estremamente vario
Tecnicamente superbo

Contro: Intelligenza Artificiale dei nemici ancora acerba
Livelli molto lineari

Giudizio

I mostri dei vari Doom e Quake erano forse più caratterizzati, ma anche i mutanti di RAGE promettono di rimanere impressi a lungo nelle nostre menti!

Qualcuno spieghi a questo tizio che è dai tempi di Indiana Jones che fare il figo davanti all'eroe porta solo a una morte dolorosa e prematura.

Multiplayer competitivo...

Incredibile a dirsi, il multiplayer di RAGE non prevede sezioni "a piedi", ma solo corse in auto. "Perché è troppo più divertente così", ci rassicura Matt Hooper, direttore creativo del progetto. Sarà, ma noi rimaniamo comunque scettici. A ogni modo, le corse – per un massimo di sei giocatori – prevedono combattimenti e il raggiungimento di "rally point" (prefissati o dinamici, a seconda della modalità scelta) all'interno di arene con cinque ambientazioni differenti: vince chi fa più punti. I soldi guadagnati possono essere spesi per potenziare il veicolo: armamento, difesa e performance. Detto sinceramente, dalla software house che ha inventato il deathmatch era lecito aspettarsi qualcosa di più. A meno che non abbiano in mente di rimediare con il primo DLC...

IL DENARO È LA COSA PIÙ PREZIOSA, DA QUESTE PARTI. SOTTO UN CERTO PUNTO DI VISTA, IL MONDO NON È CAMBIATO AFFATTO.

Tentacolo contro fucile. Secondo voi chi avrà la meglio?

costretto a muovermi lungo un binario. Una sensazione opprimente, quasi minacciosa. Sono quasi in cima, e la minaccia si fa d'improvviso concreta. Dal nulla sbucano due mutanti armati di clave fatte con rottami di metallo e pietra. Il primo mi arriva vicinissimo: una fucilata in piena faccia gli stacca la testa dal collo e lo mette a riposo per sempre. Al secondo riservo il mio "boomerang" a tre lame, oggetto molto comodo: torna sempre a casa, come un cane della televisione che tutti conoscevano quando c'era la televisione, e se lanciato nel modo corretto taglia teste come burro. Altri mutanti. Sembrano spuntare come funghi. Uno, lontano, mi lancia granate esplosive. Metto in pausa il mondo, metto via il fucile e recupero il mitragliatore: inquadro il cane rognoso nel mirino e lo faccio secco con una raffica ben calibrata. Gli altri avanzano correndo, minacciosi, scavalcando qualsiasi ostacolo, che sia il rottame carbonizzato di una macchina o un muro crollato. Non ho tempo di prendere un'altra arma, ma posso sempre mettere in pausa il mondo e cambiare le munizioni. Opto per le cartucce esplosive, che si infilano nelle carni e detonano. Sadico, forse, ma stiamo parlando di mutanti. E poi, visti i tempi che corrono, non è il caso di andare troppo per il sottile. Entro in un edificio abbandonato, tra scrivanie in pezzi, librerie rovesciate, vetri infranti e rottami di ogni genere. Qua e là trovo diversi pezzi di ferraglia che potrebbero essermi utili. Raccolgo tutto, che non si sa mai. Incontro una porta chiusa, non ho la chiave e le mie armi sembrano inefficaci. Con i pezzi raccolti prima assemblo una sorta di macina-serrature che risolve il problema. Occorre saper fare un po' di tutto, ormai. Anche il fabbro, se serve a portare a casa la pelle.

- stacco -

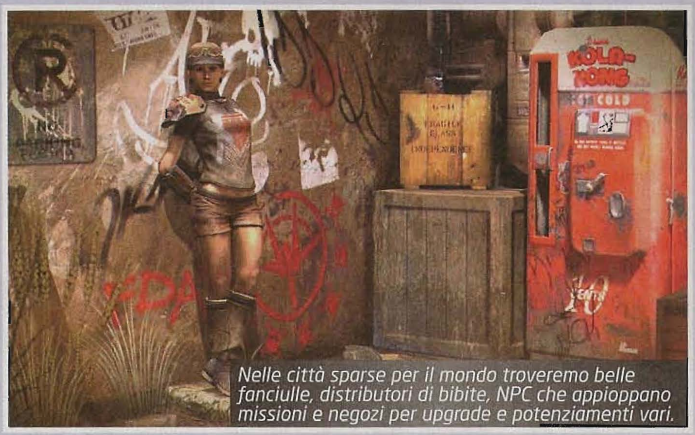
Sbuco in una stazione della metropolitana. O in quella che una volta era una stazione della metropolitana. Oggi è un luogo di ritrovo per sbandati, truffatori, banditi, mercenari, gente regolare e quelli come me. Quelli con una missione. Vedo sfigati che giocano d'azzardo per strada. Ho la tentazione di unirmi a loro... del resto, qualche spicciolo mi farebbe comodo. Il denaro è la cosa più preziosa, da queste parti. Chi ce l'ha ne vuole sempre di più, e chi non ce l'ha cerca di portartelo via. Sotto un certo punto di vista, il mondo non è cambiato affatto. Su un mezzanino incontro un tizio dalla faccia butterata che suona la chitarra. Mi sfida. Secondo lui non riesco a stargli dietro. Mi presta uno strumento e cominciamo a suonare insieme: lui esegue diverse serie di note e io le ripeto, via via più lunghe, veloci e difficili. Non fatico a batterlo, e incamero i soldi della scommessa. Più avanti trovo un negozio, o quel che più gli assomiglia, dove una tizia con la voce rovinata dal fumo vende armi e potenziamenti per il mio equipaggiamento. Accanto, in quello che una volta era il gabbiotto della biglietteria, un tizio organizza corse clandestine. Guidare mi è sempre piaciuto, in particolare di questi tempi: non c'è nessun codice della strada da rispettare, nessuno che dà multe, e le stesse leggi della fisica sembrano aver abdicato a favore di una manovrabilità più immediata delle macchine. Quando ti stacchi da terra le puoi persino controllare, puoi accelerare e frenare, curvare... e poi ci puoi montare sopra le armi. Dio, che gusto. Non c'è traffico, non ci sono code, solo altre auto da far saltare in aria. In un mondo folle, l'unico modo per salvarsi è impazzire.

- stacco -

Qualcuno mi dica che è uno scherzo. Questo orrendo ciccione seminudo mi sta parlando seduto su una tazza del cesso, mentre attorno a lui monitor e televisioni mostrano immagini di combattimenti. Mi dice che potrebbe sponsorizzarmi, ovvero darmi un po' di soldi, ma solo se faccio bella figura nel suo show televisivo. Che è molto semplice: devo

Pur con una certa riluttanza, Matt Hooper ha stimato in una quindicina di ore la durata della campagna single player...

... senza contare però quest secondarie, eventi bonus come le corse e la Mutant bash TV.


Nelle città sparse per il mondo troveremo belle fanciulle, distributori di bibite, NPC che appioppano missioni e negozi per upgrade e potenziamenti vari.

... E multiplayer cooperativo!

Poteva mancare il coop? Ovvio che no! Anche in questo caso a parlare è Matt Hooper, che senza tanti pudori ammette che "decidere di inserirlo è stato facile, lo fanno tutti!" La modalità per due giocatori si intitola "Legends of the Wastelands", e consiste di una serie di missioni brevi (massimo trenta minuti ciascuna) ambientate nel mondo di RAGE, e che vanno quindi a espanderne l'orizzonte narrativo, senza impatti diretti sulla campagna principale. Se è vero, come ribadisce id Software a ogni possibile occasione, che il suo ultimo lavoro è un titolo soprattutto single player, perché aggiungere per forza di cose il coop? Solo perché "così fan tutti?" Davvero?

CORRO, MI SPOSTO DI QUA E DI LÀ, I NEMICI SI FANNO AVANTI MINACCIOSI MA IO GLI BALLO ATTORNO CON MAESTRIA, E LI ELIMINO UNO ALLA VOLTA.

superare una serie di stanze, una dopo l'altra, piene zeppe di mostri. Se arrivo vivo alla fine, vinco i soldi e mi sono fatto lo sponsor. Cosa dicevo del denaro? Accetto. Cos'altro potrei fare? Al tizio non piace perdere tempo, e in un attimo mi ritrovo nel corridoio che porta alla prima arena. Dal muro sbuca un mostro alto tre metri: prima di farmela sotto gli svuoto un caricatore in faccia. Poi, quando me la sono fatta sotto, mi rendo conto che è un pupazzo di legno. Sento le risate del ciccione. La prima arena è facile, qualche mutante da far fuori a fucilate in faccia. Nessun problema. Passo alla seconda: i mostri sono di più, e più agguerriti. Mi lanciano addosso delle... cose. Muovendomi lateralmente riesco a schivarle, e nel frattempo li tengo sotto mira e li faccio fuori. Metto in pausa il mondo, passo al mitragliatore ma mi accorgo che è meno efficace del fucile. Torno al buon vecchio shotgun. Devo dire che il ciccione è bravo, però: questo spettacolo che ha messo in piedi, Mutant Bash TV mi pare si chiami, è un vero spasso. Mi sembra di essere tornato indietro nel tempo, e mi piace: corro, mi sposto di qua e di là, i nemici si fanno avanti minacciosi ma io gli ballo attorno con maestria, li elimino uno alla volta. Ogni tanto mi arriva una mazzata in faccia ma tengo botta, la salute mi torna automaticamente senza fatica, basta aspettare un po', e intanto loro vanno giù. Incontro un tizio più grosso, a metà strada, enorme, che carica a testa bassa come un toro, ma lo evito. Una volta, due volte. E intanto gli sparo. Poi mi sorprende: mi tira un tentacolo appiccicoso in faccia. Quasi cado per la botta. Il mio campo visivo è occupato da una schifezza verde. Torno lentamente a vederci, e continuo a sparare finché non va al tappeto. Nell'ultima stanza mi aspetta un enorme kraken, uno di quei mostri marini che non so come il ciccione è riuscito a portare nel suo show. Dopo il gigante di prima, questo mi sembra più facile. Ci metto più tempo a farlo fuori, ma i suoi tentacoli sono più lenti. Oppure sono io che sono più veloce.

- stacco -

Riprendo conoscenza in una vecchia prigione. Ad aspettarmi ci sono quelli dell'Authority, una sorta di esercito paramilitare con un sacco di tecnologia. Non so dove l'abbiano trovata, ma ne hanno tanta: armature, railgun, torrette che sparano proiettili al plasma. E la usano per far fuori chiunque non stia dalla loro parte. C'era da dubitarne? Il modo migliore per affrontarli è sfruttare le loro stesse munizioni, quelle elettriche. Ammazzo un paio di soldati, raggiungo i cadaveri e li passo al setaccio: trovo proiettili e granate a impulsi elettromagnetici. Ne provo una appena ne ho l'occasione, e scopro che mette fuori uso le loro armature. Buono a sapersi. Dovrei prendere appunti, scrivermi questa roba, chissà che un giorno non possa servire a qualcuno. Raggiungo una coorte di celle. Al loro interno ci sono mutanti infuriati, che urlano, appesi alle sbarre, eccitati dal rumore degli spari. Salgo al primo piano e raggiungo la guardiola: da qui ho una visione perfetta delle gabbie sotto di me. Dalla parte opposta vedo arrivare decine di soldati dell'Authority. Mi hanno visto, e stanno venendo a prendermi. Non ho abbastanza colpi per sperare di uscirne bene. Non mi rimane che una cosa da fare: aprire le celle, e lasciare che si scateni l'inferno. Il piano, per quanto azzardato, sembra funzionare. I mostri attaccano i soldati, costretti a occuparsi di loro. Si ammazzano a vicenda. Non tutti, ma quasi. A me non rimane che occuparmi dei pochi, storditi superstiti e i due o tre mutanti ancora in piedi, che non rappresentano comunque un gran problema. Una volta libero il campo, procedo verso l'uscita della prigione. Sbuco all'aria aperta, rimango per un istante accecato dal sole che batte a picco, poi lentamente il mondo torna alla normalità.

Si fa per dire. Mi guardo attorno per cercare una macchina con cui spostarmi più rapidamente e raggiungere la prossima città, e da dietro un palazzo scorgo del movimento. Imbraccio il fucile da cecchino per osservare più da vicino, ma mi accorgo che è inutile. Basta il rumore assordante. I passi. L'urlo. Il boato. Il palazzo crolla davanti ai miei occhi e sparisce in una nube di polvere e detriti. Dietro, una creatura enorme. Mi vede, e comincia a correre. Corro anche io. ■

Gli scontri con i soldati dell'Authority rendono RAGE fin troppo simile a un qualsiasi shooter militare.

Anche le macchine, come le armi e le statistiche del personaggio, potranno (e dovranno!) essere potenziate come si conviene.

Il modello di guida sarà squisitamente arcade. Non che qualcuno si aspettasse un NetKar in salsa post-apocalittica, intendiamoci.

DIGI+ VRM Digital Power Design: precisione ed efficienza

Il segreto del nuovo design DIGI+ VRM Digital Power delle schede madri ASUS è un microprocessore programmato per gestire l'erogazione della potenza ed i consumi del PC, al fine di ottenere una assoluta stabilità di sistema e maggiori capacità in overclock. Un sistema tecnologicamente avanzato ed unico nel suo genere.

Intelligent Power Design, atto secondo

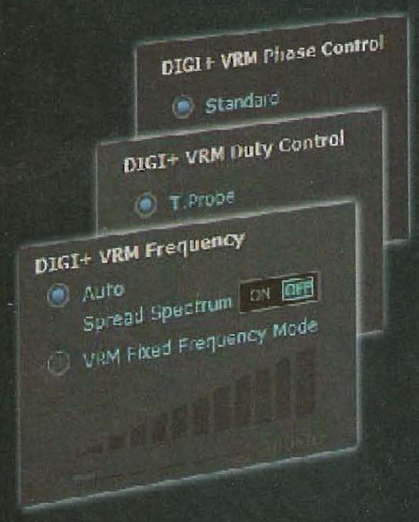
Il Digital Power Design di ASUS fu inizialmente introdotto nelle schede madri destinate ai server ed in seguito al grande successo ed ai riconoscimenti ottenuti dai media e degli utenti, questa tecnologia è stata implementata in modelli di schede madri destinate al grande pubblico. La grande tradizione ASUS per l'innovazione, in questo caso si materializza attraverso un design che segna un nuovo corso nei sistemi di alimentazione e gestione energetica del desktop. Composto da hardware digitale con controllo di precisione, il sistema DIGI+ VRM stabilisce un nuovo standard, surclassando gli attuali sistemi di alimentazione analogica: essendo completamente digitale e gestito a livello hardware da un microprocessore proprietario, il sistema è in grado di eliminare tutte le latenze e le dispersioni tipiche delle soluzioni precedenti, massimizzando le prestazioni e l'efficienza energetica.

DIGI+ VRM lavora in sinergia con la tecnologia Dual Intelligent Processor, introdotta da ASUS nel 2010 e costituita da due coprocessori, TurboV Processing Unit (TPU) ed Energy Processing Unit (EPU), attraverso i quali è possibile ottimizzare profondamente il sistema a livello hardware, permettendo di ottenere prestazioni significativamente maggiori dal proprio PC con un minor impatto ambientale. Diretta evoluzione della tecnologia ASUS TurboV, il TPU ha il doppio compito di fornire da una parte un surplus di potenza di elaborazione quando necessario, per poter incrementare le performance in tempo reale, dall'altra di monitorare costantemente i parametri operativi, per garantire la massima stabilità. Il TPU è anche in grado di "aiutare" la CPU durante le applicazioni più impegnative, ottimizzando le risorse ed offrendo così le massime prestazioni. Inoltre, supporta tutte le funzionalità ASUS preposte alla modifica dei parametri di sistema, regalando un notevole incremento in termini di prestazioni complessive rispetto a schede madri non dotate di TPU.

Dedicato al controllo e alla gestione del consumo energetico, EPU è invece lo speciale chip progettato da ASUS che si occupa di ridurre i consumi quando il carico di lavoro del sistema lo permette, come ad esempio durante la consultazione di pagine Web, la redazione di documenti o di fogli elettronici, mentre fornisce in modo automatico e trasparente piena potenza al sistema in caso di compiti più impegnativi, per disporre sempre della massima velocità.

Tecnologie esclusive per le schede madri della serie ASUS P8P67

Le tecnologie Dual Intelligent Processors 2 con DIGI+ VRM sono presenti in alcuni dei nuovi modelli della serie di schede madri ASUS P8P67. Oltre a queste nuove tecnologie, la serie P8P67 include la gestione delle connessioni Bluetooth con BT GO!, il nuovissimo EFI BIOS (EZ Mode) per utilizzare il BIOS di sistema in modo più semplice ed immediato anche attraverso il mouse grazie ad un'interfaccia grafica tutta nuova e la performante suite software AI Suite II. La serie ASUS P8P67, come tutte le schede madri ASUS, è inoltre in grado di gestire i nuovi Hard Disk con capacità superiore a 2,2 TB, grazie all'esclusivo software gratuito ASUS Disk Unlocker(*) ed in pochi semplici click del mouse.



(*) per maggiori informazioni visitate il sito http://event.asus.com/mb/2010/disk_unlocker/

Informazione Pubblicitaria

SVILUPPATORE: Piranha Bytes - PUBLISHER: Deep Silver
DISTRIBUTORE: Koch Media - USCITA: fine 2011 - SITO: www.risen2.com

RISEN 2: DARK WATERS

Piranha Bytes si appresta a trasformarci in carne da cannone.

Ricordo ancora il primo impatto con Gothic. Sono passati dieci anni, ma è ancora viva in me quella strana sensazione, a metà tra lo stordimento per la libertà concessa al mio personaggio e i vincoli di un sistema di controllo tutt'altro che amichevole. S'intuiva che i ragazzi di Piranha Bytes la sapevano lunga e avrebbero fatto strada, ma era altrettanto forte la percezione che avrebbero dovuto lavorare parecchio su molti aspetti del loro modo di "fare giochi" se avessero voluto mantenersi sulla cresta dell'onda. Purtroppo, negli anni successivi il talento non è sempre andato di pari passo con la necessità di freschezza: Gothic II, Gothic III e Risen sono certo stati buoni prodotti, ma sono comunque apparsi ai più come titoli un po' troppo seduti sugli allori del passato. Poca voglia di rischiare? O mancanza di capacità nel farlo? Lo sapremo una volta che avremo messo le mani su Risen 2, che, a detta degli stessi sviluppatori, dovrebbe rappresentare un punto di svolta importante nel modo in cui il team concepisce il gioco di ruolo in salsa videoludica.

IL TITOLO PIRANHA BYTES SARÀ AMBIENTATO ALCUNI ANNI DOPO IL SUO PREDECESSORE, COL NOSTRO ALTER EGO STABILMENTE IMPEGNATO NELLE FILA DELL'INQUISIZIONE

SPORCHE SONO LE ACQUE...

Quelle del Lambro che scorrono nel territorio comunale di Cologno Monzese non rappresentano proprio un fulgido esempio di acque azzurre e acque chiare da cui bere finalmente con le mani. In confronto a quelle di Risen 2, però, la loro torbidezza potrebbe essere comodamente scambiata per il mare delle Maldive.
Il titolo Piranha Bytes sarà ambientato alcuni anni dopo il suo predecessore, col nostro alter ego stabilmente impegnato nelle fila dell'Inquisizione. I titani hanno devastato il mondo, relegando l'umanità ai margini dell'esistenza e costringendoli nella sola città rifugio di Caldera, dove inizierà la storia. Inoltre, alcune creature mostruose sono sorte dal mare, trasformando le acque navigabili in luoghi dove la morte è pressoché cer-

Commento

Piranha Bytes si appresta a navigare in nuove acque, questo è evidente. Quanto queste siano torbide o limpide sarà solo il tempo a dirlo. A noi non resta che attendere fiduciosi, visto che - almeno sulla carta - Risen 2 si appresta a essere un successore che fa tesoro degli errori del passato. Il cambio quasi radicale di ambientazione, seppur strano di primo acchito, potrebbe essere il giusto segnale di un effettiva volontà di rinfrescare una struttura ormai stantia. Staremo a vedere.

Pro: Il mondo dei pirati... quanto fascino!
Molti errori del passato sembrerebbero superati...

Contro: ...ma molti altri potrebbero ripresentarsi imperterriti.
La voglia di rinnovare potrebbe portare a un'eccessiva semplificazione.

Giudizio

Il ciclo giorno/notte sarà vitale in molti aspetti. Non certo se ci si trova in gattabuia, però...

Tutta la flora è stata posizionata a mano, senza l'ausilio di alcun tool. Non oso immaginare la pazienza!

Di giorno e di notte

Stando a Piranha Bytes, il ciclo giorno/notte di Risen 2 non sarà solamente un semplice orpello estetico, ma coinvolgerà un elevato numero di aspetti del gameplay. Quali, al momento non è purtroppo dato saperlo. Possiamo solo supporre, ad esempio, che l'ora del giorno o della notte potrebbe influire sulla tipologia di mob in diverse zone, o consentire una maggior efficacia di alcune magie o abilità rispetto ad altre.

Le animazioni sono state ripensate da zero grazie a un nuovo sistema di motion capturing.

GLI SVILUPPATORI SOSTENGONO DI AVER FATTO GRANDE TESORO DI TUTTE LE CRITICHE E I FEEDBACK CHE HANNO SEGUITO LA PUBBLICAZIONE DI RISEN

ta. Con tali premesse non stupisce che gli sviluppatori abbiano voluto dare un taglio molto diverso all'ambientazione, visto che questo secondo capitolo della serie abbandona il tradizionale scenario fantasy-medievale a favore di quello piratesco. Sebbene a qualcuno possa sembrare una sorta di salto nel buio, c'è da dire che i pirati sono sempre stati presenti in qualche modo nei mondi di Piranha Bytes: basti pensare, ad esempio, al personaggio del pirata Greg ne La Notte del Corvo (l'espansione ufficiale di Gothic II), o alla corposa quest line di Risen in cui il nostro protagonista faceva squadra con la prosperosa Patty. Non è un caso che la figliola in questione sarà con lui a Caldera all'inizio di Risen 2.

Il primo scopo sarà quello di trovare un modo per riportare le acque in uno stato calmo, eliminando le pericolose creature che le abitano. Le prime missioni a Caldera ci vedranno quindi a infiltrarci nella cricca dei pirati, i quali potrebbero conoscere un modo per proteggere le flotte dell'Inquisizione dal pericolo che viene dal profondo del mare. Ben presto scopriremo come i pirati, che rappresenteranno una vera e propria fazione, possano regalarci opportunità diverse, costringendoci a operare scelte di campo a seconda di come vorremo progredire nella storia e crescere il nostro personaggio.

Molti nemici avranno un punto debole da colpire. Questo granchione, ad esempio, è stato messo a gambe all'aria grazie a un calcione, e ora può essere offeso con una spadata sulla pancia.

LA LUNGA STRADA CHE PORTA A RISEN 2

Gli sviluppatori sostengono di aver fatto grande tesoro di tutte le critiche e i feedback che hanno seguito la pubblicazione di Risen, e al momento tocca quindi prestar fede alle loro parole. Il primo comparto che è stato ritoccato nel profondo è quello tecnico. Le animazioni, ad esempio, sfrutteranno un sofisticato sistema di motion capuring, in modo da eliminare legnosità innaturali e consentire una netta distinzione tra i sessi, visto che in Risen i personaggi femminili sembravano più degli emuli di William Wallace che donne nel pieno della loro femminilità. Inoltre, ognuno di loro sarà dotato di un set elaborato di oggetti e accessori, in modo da eliminare una volta per tutte quella sgradevole sensazione di ripetitività che affliggeva il predecessore.
I ritocchi più significativi, comunque, riguarderanno il modo di sviluppar-

L'abbigliamento piratesco garantisce maggior varietà rispetto a quello generalmente grigio/marrone tipico delle ambientazioni medievali.

Sebbene il motore grafico abbia diversi particolari ancora da limare, possiamo certo attenderci fin d'ora buone cose.

LA NOVITÀ PIÙ IMPORTANTE NEI COMBATTIMENTI RIGUARDA SICURAMENTE L'INTRODUZIONE DELLE ARMI DA FUOCO

si della storia e il gameplay nel suo insieme. Una delle critiche più feroci a Risen riguardava il poco stimolo nella prosecuzione dell'avventura, principalmente a causa dell'unica ambientazione quasi liberamente esplorabile senza troppi patemi. In Risen 2 questo rischio dovrebbe essere scongiurato dalla presenza di numerose isole molto differenti nell'aspetto e nei contenuti, oltre che da una storia più incentrata sui colpi di scena. Personalmente, resto un po' perplesso nell'immaginarmi come questo approccio possa sposarsi felicemente con il sistema tipicamente open world dei lavori di Piranha Bytes, ma sarò ben lieto di sorprendermi una volta che potrò mettere le mani sul gioco finito.

COMBATTERE COME UN VERO PIRATA

A ogni modo, lo scenario piratesco ha aperto la porta a molte novità anche sotto il profilo dei combattimenti. La più importante di queste riguarda sicuramente l'introduzione delle armi da fuoco, perché diciamocelo... quanto può essere credibile un pirata senza un moschetto carico tra le mani o un cannone pronto a sparare contro le navi nemiche? Buona parte di esse potranno essere equipaggiate sia come arma a una mano sola, sia come oggetto di offesa a due mani, proprio come avviene per gli strumenti dedicati al corpo a corpo. Il loro uso sarà regolato sia da un sistema di cooldown, sia dalla limitazione nel numero delle munizioni, che dovranno quindi essere tenute in quantità nell'inventario. Naturalmente, il giocatore avrà anche l'opportunità di cimentarsi con la polvere da sparo e con le armi in altri modi fantasiosi, ad esempio sfruttando bombe che potranno essere lanciate all'occorrenza, piazzando barilotti esplosivi che potranno essere detonati successivamente con un preciso colpo di pistola o montando una baionetta su proprio fucile. Proprio come accadeva in Risen, ogni arte dovrà essere migliorata attraverso gli insegnamenti che i diversi PNG potranno impartirci in cambio di qualche favore. A differenza del predecessore, però, tali personaggi non saranno tutti comodamente raggiungibili, ma molti saranno ben nascosti in luoghi apparentemente inaccessibili. Ovviamente, saranno proprio loro a donarci le abilità e le migliorie più interessanti, anche se taluni potrebbero comunque non fornirci i loro servigi qualora non fossimo allineati con la giusta fazione.

SICCHÉ, COSA POSSIAMO ASPETTARCI?

Il cambio radicale di rotta, almeno per quanto riguarda l'ambientazione e la struttura a isole della mappa di gioco, pare un segnale evidente delle intenzioni di svecchiamento da parte di Piranha Bytes. Come ho già avuto modo di dire a inizio articolo, però, una parte delle promesse sono già state disilluse nel passato, il che mi costringe a essere moderatamente cauto su quello che sarà Risen 2 una volta che avrà raggiunto gli scaffali dei negozi. Una delle criticità che da sempre ha coinvolto i lavori del pur talentuoso sviluppatore tedesco riguarda, ad esempio, l'interfaccia, perennemente elefantiaca e complicata nell'uso: da questo punto di vista mi voglio augurare una discontinuità netta col passato, e non un semplice restyling. Il fatto che Risen 2 sia sviluppato fin dall'inizio anche per PlayStation 3 e Xbox 360 (il primo ha avuto un porting frettoloso solo sulla console di casa Microsoft) potrebbe rivelarsi un'arma a doppio taglio, perché la linea di confine tra facilità di fruizione ed eccessiva semplificazione è molto facile da varcare in questi casi. Per saperlo non resta che sedersi a poppa con una benda sull'occhio destro e attendere che venga finalmente sparato il primo colpo di cannone. ■

Nuovo, ma anche no

Al di là di molti aspetti, Risen 2 sarà comunque un titolo facilmente riconducibile allo stile di Piranha Bytes. Ad esempio, proprio come avveniva nel predecessore, non sarà possibile incasellare il nostro personaggio in una classe ben definita, ma il suo sviluppo seguirà un percorso diverso a seconda delle sfumature con cui vorremo tingere il pannello delle abilità e delle caratteristiche. Oltretutto, trattandosi comunque di un titolo che si basa su un mondo aperto, non sarà difficile imbattersi in dungeon o in aree segrete qualora si volessero esplorare le zone che si trovano al di fuori della strada battuta. Infine, proprio come il suo predecessore, Risen 2 avrà un gran quantitativo di dialoghi doppiati in lingua inglese e che saranno sottotitolati nell'italico idioma. Spero vivamente in una traduzione degna, e possibilmente più attenta di quella non proprio allo stato dell'arte che ha caratterizzato Risen.

Il pezzente là in alto è dotato di una sola spada... il nostro fucile è utile per ferirlo prima che ci raggiunga.

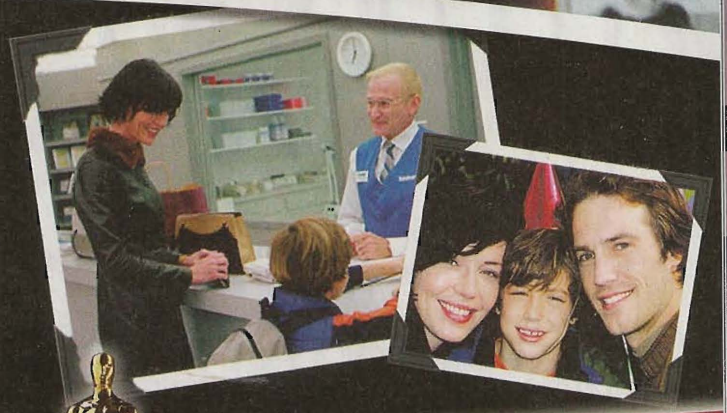
Gettare sabbia negli occhi del nostro nemico sarà solo uno dei diversivi a nostra disposizione.

Mostrare pietà o abbatterlo senza rimorso? A voi la scelta.

NESSUNO SCATTA UNA FOTOGRAFIA DI QUALCOSA CHE VUOLE DIMENTICARE!

FILM ORIGINALE

© 2010 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. All Rights Reserved



CON IL PROTAGONISTA DI
L'ATTIMO FUGGENTE
PREMIO OSCAR 1998
ROBIN WILLIAMS

«Il banco del negozio dove lavora è il punto di contatto che collega "l'insignificante" Sy con le vite dei suoi clienti. I rullini fotografici che stampa con estrema cura sono il passepartout per scandagliare il loro privato.»
Giuseppe Colangelo

Dal 12 Maggio in edicola
IN ABBINAMENTO CON LE RIVISTE SPREA EDITORI

ONE HOUR PHOTO ti aspetta, corri in edicola!

Sprea Editori ITALY

SVILUPPATORE: Pendulo Studios - PUBLISHER: FX Interactive - DISTRIBUTORE: FX Interactive
MULTIPLAYER: Assente - LOCALIZZAZIONE: Completa - SITO: www.fxinteractive.com/it

HOLLYWOOD MONSTERS 2

La nuova produzione di Pendulo Studios è al tempo stesso il successore spirituale della serie Runaway e un semi-seguito di Hollywood Monsters, avventura che la casa spagnola pubblicò nel secolo scorso. Impossibile? Ma neanche per idea!

Quando la premessa di un gioco è una Hollywood alternativa nella quale i mostri dei film horror e gli esseri umani vivono insieme nello stesso mondo, è difficile rimanere indifferenti. Quando il mostro della laguna indossa uno smoking, fuma la pipa e vi accoglie nella sua casa, tra un divanetto stile rococò e un vaso di profumate rose rosse, è impossibile non rimanere affascinati.

Per quanto a sfondo comico, Hollywood Monsters 2 è comunque un'avventura grafica, e come tale prevede un mistero da svelare, esplorazione di ambienti, enigmi da risolvere e personaggi con cui chiacchierare per avere informazioni. Tutto ha inizio durante la serata di gala dell'Horror Movie Awards, uno degli eventi sociali più importanti dell'anno. Il magazine The Quill ha mandato due inviati, l'arrembante e ipercinetica Liz Allaire e il suo collega Dan Murray, declassato dalla cronaca sportiva al gossip hollywoodiano per problemi di disciplina. I due scorgono un mostro simil-frankenstein che si intrufola nell'ufficio del produttore che organizza la serata: potrebbe essere uno scoop incredibile! Senza pensarci due volte, Liz si getta all'inseguimento del sospetto, salvo sparire in circostanze misteriose, lasciando a Dan il compito di salvare la ragazza, lo scoop e il suo posto di lavoro (la cosa che gli interessa maggiormente). Fortunatamente, e lo dico da adoratore della serie Runaway, non ci troviamo di fronte a un'altra Gina da salvare, perché Liz sarà un personaggio giocabile tanto quanto Dan, anche se caratterialmente agli antipodi: lui è un mascellone con poca voglia di lavorare, molto cinismo, la battuta sempre pronta, nonché un eccessivo culto della personalità; lei è appassionata del proprio lavoro, eccessivamente entusiasta nell'affrontare ogni avventura, troppo loquace e un po' fuori di testa. Tutti e due odiosamente adorabili, insomma.

QUANDO IL TUO VICINO DI CASA È UN LICANTROPO CHE ORGANIZZA UN BARBECUE CON UN VAMPIRO E UN GIGANTE, IL CONCETTO DI LOGICA DIVENTA QUANTOMENO RELATIVO

Il gameplay, invece, non cambia a seconda del personaggio di cui si ha il controllo in quel momento. L'interfaccia punta e clicca è migliorata rispetto a quanto visto nell'ultimo Runaway, con la possibilità di scorrere rapidamente con il tasto sinistro tra le azioni possibili, e un cursore "intelligente" che segnala le zone interattive dello schermo, accompagnato da un suono di aiuto. Ritorna anche il movimen-

Se si parla di mondo del cinema, i cliché sono quasi d'obbligo. Come lo scienziato con la faccia da mosca e relativo laboratorio pieno di roba verdognola fluorescente.

Commento

Un gioco da tenere d'occhio, soprattutto se siete amanti delle avventure grafiche e fan di Pendulo Studios. Se anche così non fosse, Hollywood Monsters 2 offre un'ambientazione assurda e bizzarra, personaggi molto ben caratterizzati e un cast di comprimari davvero memorabile, accompagnati da un gameplay solido e collaudato e un'interfaccia utente particolarmente amichevole. La splendida realizzazione tecnica completa il quadro di quella che promette di essere una delle migliori avventure di questo 2011.

Pro: Graficamente superbo
Ambientazione delirante

Contro: Assurdità di alcuni enigmi
Troppo orientata al casual gamer?

Giudizio

Ugualmente, il super-villain vestito come Dexter, che con la sua armata di robot minaccia l'umanità!

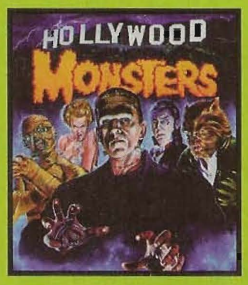
to rapido dei protagonisti, introdotto nel più recente titolo di Pendulo: invece di correre in maniera sgraziata da una parte all'altra, il doppio clic "teletrasporta" il personaggio da dove si trova al punto in cui si è cliccato. In generale, tutto è orientato alla massima accessibilità: non manca neppure un comando per evidenziare gli "hot spot" (le zone in cui è possibile una interazione di qualche tipo) di una schermata e gli aiuti. Questi ultimi possono o meno essere disponibili, a seconda di quale dei tre livelli di difficoltà avrete scelto all'inizio della partita. A livello più facile, quando avrete bisogno di una mano il gioco si interromperà, verrete "trascinati" via dalla partita e accolti da un narratore esterno che vi mostrerà una fotografia del luogo in cui siete bloccati, aggiungendo qualche suggerimento più o meno generico su quel che dovete fare, integrato da movimenti della telecamera che non dovrebbero lasciar spazio ad alcun dubbio. Un sistema forse un po' troppo esplicito per gli avventurieri di lunga data, ma comunque opzionale e di certo utile per i nuovi arrivati.

Come da tradizione Pendulo, gli enigmi si basano soprattutto sull'uso dell'inventario, anche se non mancano diversivi come puzzle basati sui dialoghi (un espediente che non ho mai trovato particolarmente intrigante – in generale, intendo dire); ancor più tradizionale, il fatto che gli enigmi debbano essere risolti seguendo la logica... del mondo in cui ci si trova. Peccato che quando il tuo vicino di casa è un licantropo che organizza un barbecue con un vampiro e un gigante, il concetto stesso di logica viene a mancare di significato, o diventa quantomeno relativo. Insomma, aspettatevi cose assurde e per nulla scontate, nella speranza che la soluzione degli enigmi non sia eccessivamente frustrante. Il cast di comprimari promette scintille: solo nei primi due capitoli del gioco (uno affrontato nei panni di Liz, l'altro in quelli di Dan) avremo modo di incontrare un robot depresso e votato all'autodistruzione, un masochista che trae ispirazione creativa dal dolore auto-inflitto, e che dovremo convincere a ficcarsi un cactus in un occhio, un enorme mostro di Frankenstein con una cerniera sulla fronte, e il professore Mosca, inevitabile umanoide con il volto e le ali da insetto. Rimanendo sui binari di ciò a cui ci ha abituato Pendulo in questi anni, i dialoghi saranno piuttosto verbosi, ma ricchi di battute e momenti spassosi; a tal proposito val la pena segnalare che FX Interactive, che porterà il gioco in Italia, doppierà l'intera avventura nella nostra lingua, avvenimento sempre più raro di questi tempi, e che non possiamo che apprezzare. La colonna sonora, composta da una quarantina di tracce (per oltre due ore complessive di musica) riprende i temi e le sonorità della Hollywood degli anni d'oro, con stili che cambiano a seconda dell'ambientazione in cui ci si trova.

L'aspetto nel quale Hollywood Monsters 2 eccelle, comunque, è quello grafico, che riprende lo stile divenuto ormai un marchio di fabbrica di Pendulo Studios, quasi indistinguibile da un cartone animato. Il motore grafico è quello già visto in Runaway: A Twist of Fate, a cui sono stati aggiunti diversi miglioramenti, a cominciare dal supporto per il "Full HD" (espressione che in ambito PC ha poco senso, ma perfetta per il marketing), ossia una risoluzione di 1920 x 1080. Gli sfondi, disegnati a mano, sono ancora più ricchi e dettagliati; la gestione delle ombre dinamiche è stata resa più precisa, mentre un nuovo sistema di illuminazione ambientale permette di meglio integrare nelle location i personaggi treddì; questi ultimi sono stati oggetto di particolare attenzione, arricchiti di poligoni e dettagli come mai in passato, per risultare quasi indistinguibili da quelli disegnati a mano delle prime produzioni. Meticoloso anche il lavoro sulle animazioni del volto e del resto del corpo: per garantire il massimo della credibilità ogni scena è stata prima girata con attori reali e successivamente replicata dagli animatori con il motore del gioco, in modo che i loro movimenti fossero il più possibile fluidi e privi di stacchi. Il risultato finale è davvero impressionante. ■

Non ci siamo già visti da qualche parte?

Come ho scritto da qualche parte nell'anteprima, Hollywood Monsters 2 rappresenta una sorta di sequel/remake di un'altra avventura grafica di Pendulo Studios, uscita per la prima volta nel 1997 e pubblicata da Dinamic Multimedia. Caratterizzato da una grafica decisamente meno accattivante del "seguito", HM racconta la storia di due giornalisti della rivista The Quill, Sue Bergman e Ron Ashman, in diretta rivalità tra loro. Il gioco inizia quando l'editore del giornale manda i due cronisti al ballo dell'Hollywood Monsters Awards, un evento a cui sarà presente l'elite del cinema, umana e mostruosa. I punti di contatto tra i due titoli, come vedete, sono davvero tanti, compresa la possibilità di giocare con entrambi i protagonisti. Ben diversa, invece, l'interfaccia utente, che attinge a piene mani dallo SCUMM di LucasArts, con tanto di selezione dei verbi di azione. Se siete interessati a giocarlo, è stato allegato al n. 138 di TGM! Ma se non avete il numero a portata di mano, sappiate che sarà presente nella versione italiana di Hollywood Monsters 2!

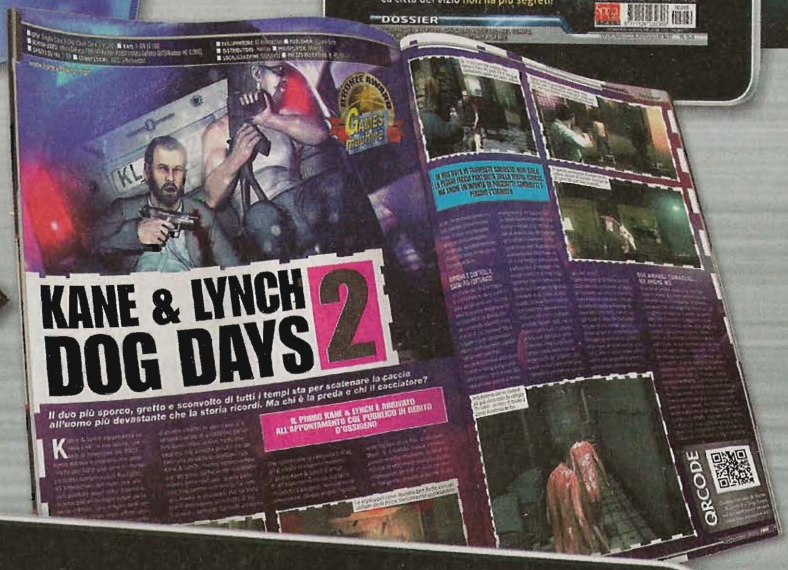


LA GRAFICA RIPRENDE LO STILE DIVENUTO ORMAI UN MARCHIO DI FABBRICA DI PENDULO STUDIOS, ED È QUASI INDISTINGUIBILE DA UN CARTONE ANIMATO

Un uomo mosca, un gigante dalla pelle grigia, un armadio con t-shirt bianca e cravatta, un collega presuntuoso. Non stupisce che Liz abbia deciso di svenire.

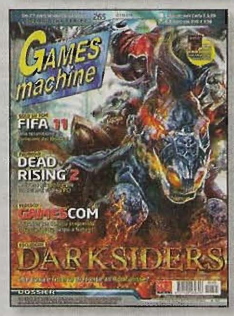
Videogame o cartone animato? Sono immagini come queste a sollevare il dubbio...

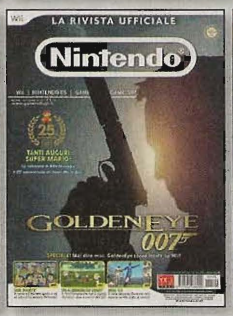
THE GAMES machine

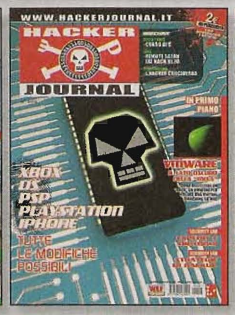


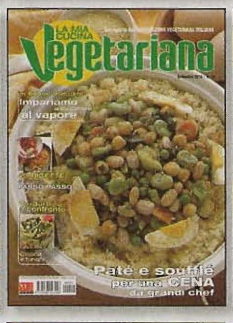
la tua rivista PREFERITA ora anche su iPad

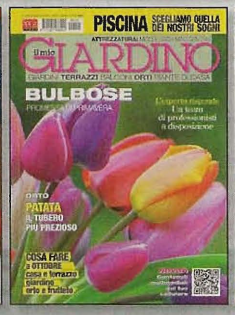
Potrai scegliere anche tra:











Scarica l'applicazione da iTunes

■ CPU: Dual Core 2,2 GHz (Quad Core) ■ RAM: 1 GB XP, 2 GB Vista/7 (3 GB XP, 4 GB Vista/7)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 8800/ATi Radeon HD3850 (nVidia GeForce GTX260/ATi Radeon HD4850)
■ SPAZIO SU HD: 16 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: CD Projekt RED ■ PUBLISHER: Namco Bandai & Partners
■ DISTRIBUTORE: Namco Bandai & Partners ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 49,90

www.thewitcher.com

The Witcher 2 Assasins Of Kings

Per The Witcher 2, seguito dell'acclamato RPG di CD Projekt, sarei andato anche in Guatemala. Figuriamoci nella vicina Polonia...

Amici che detengono il bastone della saggezza, amiche che dichiarano l'attacco anche quando si siedono a tavola con la famiglia, conoscenti vestiti da bardo alla stazione centrale, mi rivolgo a voi: in questo periodo di forte, anzi fortissima, contrizione RPGosa, a favore di un mai ben chiarito concetto di "accessibilità per l'utente casual" (che prima o poi dovrebbe imparare a vestirsi con un po' di stile!), siamo felici di annunciare che i nostri amici polacchi hanno finalmente messo la parola fine allo sviluppo di The Witcher 2. Ora, visto che conosco benissimo i miei polli, alzi subito la mano chi non ha la più pallida idea di cosa sia The Witcher 2. Ecco, a tutti voi un gesto stizzito e deluso della testa. Ma come, davvero vi siete persi una delle più splendenti gemme video ludiche dell'ultimo lustro? Un titolo che, nonostante il budget risicato, nonostante le poche disponibilità in termini di ore-lavoro (traduco, una manciata di persone a fare tutto, mica i team da 300 persone di qualche software house, dove c'è persino l'addetto al rifor-

GLI ARTEFICI DI THE WITCHER SONO TORNATI CON UN PO' PIÙ DI SOLDI IN TASCA E TUTTO IL TEMPO DEL MONDO PER CONFEZIONARE UN GIOCO BEN FATTO SOTTO TUTTI I PUNTI DI VISTA

Torna Geralt of Rivia, in tutta la sua inquietante bellezza e con il classico compito di proteggere i più deboli dai mostri... solo che questa volta dovrà difendersi dall'accusa di regicidio!

UN DISCRETO LUNEDÌ A VARSAVIA

Concedetemi un piccolo spazio per ringraziare pubblicamente i ragazzi di CD Projekt per questa recensione. Per renderla possibile sono stato invitato a Varsavia, nel quartier generale della software house. Come potete immaginare, un gioco come The Witcher 2 è difficile da spremere a fondo in un solo giro, per di più in un ambiente estraneo... Ecco, qui entrano in gioco i nostri eroi, che sono stati gentili e premurosi, tanto da fermarsi fino a notte inoltrata per chiacchierare del gioco davanti a una pizza (o quello che era, ma la gentilezza non si giudica dalla pizza, come diceva mio nonno pizzaiolo) e a un buon caffè. In questi momenti di raccoglimento ho potuto sinceramente constatare la passione di un gruppo di ragazzi fuori dal "giro grosso" dei sviluppatori, ma con idee chiare e precise: scrivere un buon GDR e farlo spremendo al massimo la piattaforma PC, a prescindere dalle strategie di mercato. Credetemi, capita raramente di trovare passione e umiltà quando si va a vedere un gioco del calibro di The Witcher 2... Grazie ancora CDP!

LA TRAMA, LUNGA E ARTICOLATA, DI THE WITCHER 2 INCOMINCIA IN MANIERA PIUTTOSTO CONFUSA SIA PER CHI CONOSCE I RETROSCENA DEL PRIMO CAPITOLO SIA PER I NUOVI ARRIVATI

nimento delle ciambelle, o "Donut area manager", per dirla con stile) e nonostante il soggetto misconosciuto al di fuori della terra natia (una novella fantasy polacca: sfido anche il più avventuroso conoscitore del sottobosco letterario a saperne qualcosa prima dell'uscita di The Witcher) è riuscito a imporsi in tutto il mondo... e con ottimi risultati, per giunta. Una cosa che non succedeva da parecchio tempo, nel nostro dorato mondo. Ebbene, gli artefici di questo piccolo miracolo sono tornati, finalmente con un po' più di soldini in tasca, qualche nuova persona in più a rinforzare il team (ma nonostante questo le ciambelle se le vanno a comperare da soli) e soprattutto tutto il tempo del mondo per confezionare un gioco ben fatto sotto tutti i punti di vista. Per quelli che invece hanno conosciuto il primo capitolo della serie, le cose principali da sapere su questo secondo episodio sono tre: il gioco è stato più che raddoppiato in ogni sua parte, dalla lunghezza della trama alle possibili diramazioni della stessa, con interi capitoli differenti a seconda delle scelte che si andranno a fare, il motore è stato scritto ex novo (a differenza del motore Aurora di BioWare che faceva da supporto al primo The Witcher) e il protagonista dell'avventura è ancora una volta Geralt di Rivia, uno dei personaggi più carismatici che si siano mai visti su PC, fosse anche solo per il numero di belle donne che riesce a portarsi a letto in ogni capitolo della sua storia. Tutto chiaro? No? Vabbè abbiamo tempo e modo di spiegare ogni altro elemento strada facendo. Direi che è giunto il momento di iniziare a scavare nel mondo di The Witcher 2 per scoprirne le numerose novità...

Il nuovo motore grafico permette di dare vita a tantissime location ricche di personaggi non giocanti, storie parallele, missioni secondarie, negozi, giochi di dadi, gare di braccio di ferro, combattimenti...

L'avventura di The Witcher 2 porterà Geralt a visitare nuovi e ancora inesplorati regni.

VEDI RIVIA E POI MUORI. E POI RISORGI!

La trama, lunga e articolata, di The Witcher 2 incomincia in maniera piuttosto confusa sia per chi conosce i retroscena del primo capitolo sia per i nuovi arrivati. Troviamo, infatti, il nostro eroe Geralt di Rivia, uno dei più importanti e famosi Witcher in circolazione (anche se affetto da un'amnesia che non gli permette di ricordare il suo passato più recondito), appeso a delle catene in una prigione di Re Foltest. I Witcher, come ben sanno i giocatori di lungo corso, sono una razza di cacciatori di demoni e mostri, cresciuti e indirizzati a questo incarico da una scuola apposita. Per affrontare la missione, gli Witcher vengono mutati geneticamente con alcuni composti alchemici, che donano loro abilità particolari e, tra le altre cose, uno sguardo piuttosto inquietante. Dicevamo, all'inizio dell'avventura troviamo il nostro Geralt arrestato dalle guardie di Foltest... ma come è possibile, visto che il Re era stato salvato proprio dal nostro eroe? A questo quesito risponde il filmato introduttivo: sono passate alcune settimane dalla fine di The Witcher, e qualcosa di veramente grosso è accaduto. Geralt ha lavorato per Foltest, aiutandolo a riappacificare il regno di Temeria. Fino a quando un altro Witcher, più grosso e decisamente più malvagio, non ha assassinato il Re, facendo ricadere la colpa su Geralt.

Ogni area al di fuori delle città è ricca di mostri, casuali o legati a qualche quest secondaria.

Geralt è abile con le spade, l'alchimia e la magia. La scelta del peso di ogni singola specializzazione è però lasciata al giocatore.

Ecco un dettaglio del nuovo albero delle abilità: ogni ramo determina una specializzazione. Il braccio più corto in cima è legato al prologo ed è una specie di assaggio delle capacità di Geralt.

Il nostro eroe dovrà quindi imbarcarsi in una lunga avventura per riscattare il suo nome e scoprire che intenzioni ha il regicida. Ovviamente, detta così sembra piuttosto facile: in realtà l'avventura che aspetta il Witcher è molto più complessa e ricca di vicende. Per prima cosa incontrerà lungo il suo cammino molti dei personaggi che già ben conosciamo dal primo capitolo, a partire dalla sua amata Triss Merigold, la bella maga che Geralt si spupazza di tanto in tanto. Nel suo peregrinare, poi, incontrerà fazioni di elfi ribelli, altri Re che hanno paura di cadere sotto i colpi del regicida, intere civiltà di umani e non umani che vivono in pace (nel mondo di The Witcher nani ed elfi sono parecchio discriminati e ghettizzati). Un po' di tutto, insomma. Dove porterà tutto questo? Non posso dirvelo per non rovinarvi la sorpresa, purtroppo. Quello che posso invece descrivere è la struttura della nostra vicenda. The Witcher 2 inizia con un prologo che descrive gli avvenimenti dalla fine del primo episodio all'arresto di Geralt (costruito come un lungo flashback durante l'interrogatorio). Dopo questo incipit il gioco si dipana in tre diversi capitoli principali ai quali si aggiunge un epilogo davvero tosto. Se vi sembrano pochi sappiate che solo il primo episodio, giocato dal sottoscritto per benino con tutte le quest secondarie del caso e solo alcuni degli oggetti da craftare scovati (ne parleremo in seguito) ha portato via circa una decina di ore di gioco. Ed ero aiutato dai nostri amici sviluppatori se mi incastravo, quindi direi che una buona dozzina di ore vi costringerà a passarle sul PC.
A questo aggiungete che il gioco ha quattro diversi livelli di difficoltà (che incidono sui punti ferita dei nemici, sulle abilità di rigenerazione di Geralt e su un mucchio di altri fattori dei combattimenti), che il secondo capitolo è completamente diverso a seconda che si scelga di assecondare una fazione umana o una "non umana" (niente spoiler, sereni), che anche il terzo episodio presenta missioni e location diverse a seconda delle scelte compiute (fino ad arrivare a 16 diversi finali per l'epilogo) e capirete che stiamo parlando di un titolo davvero corposo e destinato a farsi rigiocare più e più volte.

I numerosi e avvincenti filmati sono realizzati con il motore del gioco, davvero abile nell'animare i personaggi e nel dare quel tocco cinematografico che non guasta mai in un'avventura così epica come quella proposta da The Witcher 2.

UNA VITA AD ALBERO

Se la vicenda che coinvolge Geralt è destinata a complicarsi mano a mano che il nostro scoprirà gli eventi che hanno portato alla morte del Re e al suo coinvolgimento con il regicida, anche lo sviluppo e la strutturazione del personaggio sono destinati a farsi più complessi quando il nostro alter ego conquisterà livelli di esperienza e sbloccherà nuove abilità. Come sanno i reduci di The Witcher, il nostro eroe è un maestro in tre diverse sfere: l'uso delle armi da taglio (con due diverse lame, una di acciaio per gli incontri con esseri normali e una d'argento per mostri e demoni), la sfera della magia (attraverso i segni, potenti incantesimi potenziabili) e l'alchimia (che ora comprende pozioni, trappole e armi da lancio). Nel prologo del gioco, Geralt ha accesso solo a un quarto ramo di specializzazione, definito generico, nel quale può sperimentare un assaggio di queste tre diverse abilità. Dopodiché saremo liberi di assegnare gli skill point sbloccando nuovi attacchi per gli scontri armati, potenziamenti alle magie, nuovi e più duraturi effetti per pozioni e trappole e così via. Come spiegatomi dagli sviluppatori stessi, il sistema è pensato per consentire al giocatore una certa libertà, seppure non ci sono sufficienti punti abilità nel gioco per "cappare" tutti e tre i rami. Anzi, in realtà disperdendo troppo i punti sarà impossibile raggiungere le skill più potenti alla fine di ogni specializzazione, come era logico attendersi. Se questo vi sembra un limite, però, non preoccupatevi: come ogni altra sezione di The Witcher 2, anche questa è pensata

COMBATTIMENTO E PAUSA TATTICA

Il sistema di combattimento è diverso rispetto a quanto visto nel capostipite della saga. Abbandonate combo a tempo e pause tattiche, la nuova interfaccia potrebbe confondere per un attimo i giocatori, specialmente nelle prime, concitate fasi di gioco. Il cuore del meccanismo risiede nella solita combinazione tasti WASD e nel mouse (è supportato anche il pad, e ci torneremo su più avanti): con i tasti si muove Geralt, mentre con i pulsanti del mouse si gestiscono i due tipi di attacco. È inoltre possibile richiamare, tramite due bottoni ausiliari, un segno (le magie di The Witcher 2) e un oggetto (una trappola, una bomba, un'arma da lancio). Sulle prime, il sistema di puntamento può risultare più adatto a un action game puro piuttosto che a un RPG come The Witcher 2, specie se considerano le molte variabili da tenere in considerazione (due diverse spade, magie di attacco e difesa e decine di oggetti da attivare). Per fortuna, anche se la pausa tattica è solo un ricordo c'è un menù attraverso il quale rallentare drasticamente l'azione, scegliere l'arma da impugnare, la magia da richiamare e cose del genere. Durante la "moviola", però, non è possibile scegliere l'avversario da colpire: questa mancanza potrebbe risultare vitale per alcuni e ininfluente per altri. Noi possiamo garantirvi che, nonostante un "look" action, gli scontri sono decisamente intrisi di strategia, anche se molto si basa sull'abilità dell'utente di parare i colpi nemici utilizzando un apposito tasto. Sì, la sindrome da pad, figlia di un annuncio poi smentito che avrebbe voluto il titolo di CD Projekt anche su Xbox 360, è a tratti presente. Ma si impara a conviverci in fretta.

IL SISTEMA È PENSATO PER CONSENTIRE AL GIOCATORE UNA CERTA LIBERTÀ, MA NON CI SONO SUFFICIENTI PUNTI PER "CAPPARE" TUTTI E TRE I RAMI ABILITÀ DI GERALT

Il menu di selezione delle abilità permette anche di meditare. In stato meditativo, Geralt può rilassarsi o creare e bere pozioni.

Alcuni passaggi della trama ci portano a scontrarci con mostri giganti in combattimenti ricchi di sorprese.

L'abilità con cui l'engine grafico rende il giorno e la notte o i cambi climatici (pioggia e vento) rende l'esperienza estetica molto appagante.

per offrire diverse opzioni di gioco e un alto valore di rigiocabilità. Da una prova fatta personalmente ho trovato completamente differente avventurarmi in una zona infestata da nemici come esperto spadaccino o come aspirante Witcher-mago supremo, per non parlare della via dell'alchimia. Nel primo caso è favorito l'utilizzo del nuovo sistema di combattimento che, liberata la strada dalle combo a tempo del primo capitolo, offre due attacchi (uno più veloce, uno più possente), schivate e parate. Nel secondo si deve prediligere il combattimento dalla distanza, sfruttando molto bene sia gli incantesimi difensivi sia quelli offensivi: fortunatamente l'interfaccia di selezione mette in pausa il combattimento permettendo al giocatore di scegliere con calma quali incantesimi lanciare, per giunta senza la necessità di fermarsi a "castare", come avviene generalmente. Intraprendendo la via dell'alchimia, invece, è necessario lavorare molto prima dello scontro, preparando alcune trappole e armandosi di bombe e armi da lancio per finire i nemici. Insomma, tre diversi stili completamente differenti, che possono in parte convivere ma non più di tanto. Inutile dire che la parte del leone la fanno le spade, visto che sembrano a tutti gli effetti le abilità più efficaci e semplici da maneggiare...

L'ALCHIMIA È STATA SNELLITA, MA SONO STATE AMPLIATE ENORMEMENTE LE POSSIBILITÀ DI CREARE EQUIPAGGIAMENTO E, PER LA PRIMA VOLTA, POTENZIARE LE STESSE SKILL DELL'ALBERO DELLE ABILITÀ

UN PO' DI CRAFTING, QUA E LÀ

Un'altra caratteristica di The Witcher che ritorna in questo secondo episodio è il sistema di crafting, principalmente composto dalle ricette alchemiche con cui Geralt può creare pozioni di ogni sorta. A differenza del primo titolo, però, la questione degli ingredienti è stata parecchio snellita: ora il nostro eroe può, come sempre una volta messosi tranquillamente a meditare in una zona sicura, selezionare una delle ricette a sua disposizione e, così facendo, vengono scelti automaticamente gli ingredienti necessari (o del tipo necessario. Esistono ingredienti jolly che vanno bene un po' in ogni pozione) dall'inventario, e posizionati sulla ruota. Insomma, volendo ben vedere il tutto risulta molto più veloce e funzionale: solo alcune pozioni particolari e con ingredienti rarissimi necessitano di attenzione da parte del giocatore, mentre tutte le più usate (rigenerazione della salute, riduzione del danno subito, vista a infrarossi), vengono create piuttosto velocemente e senza troppi patemi. Se l'alchimia è stata snellita, per fortuna sono state ampliate enormemente le possibilità di creare oggetti di equipaggiamento e, per la prima volta, potenziare le stesse skill dell'albero delle abilità. Nel primo caso tutto si riconduce a delle ricette che il nostro eroe può trovare nei vari negozi dei luoghi che visita: riportando a un fabbro gli ingredienti necessari e la ricetta è possibile ottenere armature e armi migliori (anche se la quantità complessiva degli equipaggiamenti non ci è sembrata così enorme, diciamo che The Witcher 2 è tutto tranne che un gioco basato sull'equipaggiamento). Ottenendo delle pietre mutagene, invece, potremo riempire degli slot di alcune abilità sbloccate, migliorandone alcuni aspetti (come il tempo di recast, la potenza, il numero di bersagli e così via). L'insieme di questi elementi di crafting, se così li vo-

SOTTOTITOLI

The Witcher 2, a differenza del primo episodio, non sarà doppiato in Italiano. CD Projekt ha valutato per bene la questione, decidendo, alla fine, di limitarsi ai sottotitoli conservando l'audio originale in Inglese (il primo venne scritto in polacco e solo in seguito tradotto nella lingua di Albione). Dal nostro punto di vista la scelta potrebbe essere vincente per due motivi: il primo è che abbiamo ancora nelle orecchie il livello di recitazione del primo The Witcher e il ricordo non è dei migliori. Il secondo è che abbiamo potuto godere della qualità dell'audio in inglese, con personaggi ben delineati da accenti, parlate diverse, un livello di recitazione altissimo. Insomma, se doveste scegliere tra un italiano stentato o un inglese eccellente con sottotitoli a supporto, siete sicuri che vorreste veramente veder realizzata la prima opzione?

PERSONAGGI

Il protagonista di The Witcher 2 è Geralt di Rivia, il cacciamostri che avete imparato ad amare nel primo episodio. Al suo fianco ritroviamo altri personaggi già noti agli appassionati della serie: ecco alcuni graditi ritorni e un assaggio dei comprimari di questa avventura.

IL REGICIDA
Di lui si sa ben poco, se non che il suo atto di uccidere Re Foltest ha dato il via a tutta la vicenda narrata nel gioco. Il suo scopo? Uccidere i re dei territori del nord. Perché? Non è dato saperlo. Quello che è chiaro fin da subito è che il regicida è grosso come un carro armato, cattivo come una multa per divieto di sosta in Piazza San Marco a Venezia e... beh, sembrerebbe anche lui un Witcher!

TRISS MARIGOLD
La bella maga accompagna Geralt da tempo immemore, ben prima che l'amnesia lo colpisse nel primo capitolo della serie. È innamorata di Geralt, ma lui, da buon farfallone cacciamostri, sembra non disdegnare altre compagnie femminili. Ciononostante, Triss è fedele al nostro eroe, tanto da mettersi spesso nei guai per colpa sua...

ZOLTAN CHIVAY
Il nano è un grande amico di Geralt. In questa nuova avventura sarà un consigliere molto importante per delle "questioni non umane", che coinvolgono una banda di elfi ribelli.

DANDELION
Il menestrello è l'altro amico di ventura che ritorna in The Witcher 2. Il nostro eroe è un poeta, un musicista, ma anche un abile pettegolo sempre informato sugli avvenimenti e un uomo capace di vendere sua mamma al miglior offerente. Con amici così...

Il gioco è sottotitolato in Italiano. La qualità dell'audio inglese non fa certo rimpiangere gli attori scelti per il primo The Witcher...

Nelle prime fasi di gioco un semplice tutorial spiega ogni meccanismo del gameplay.

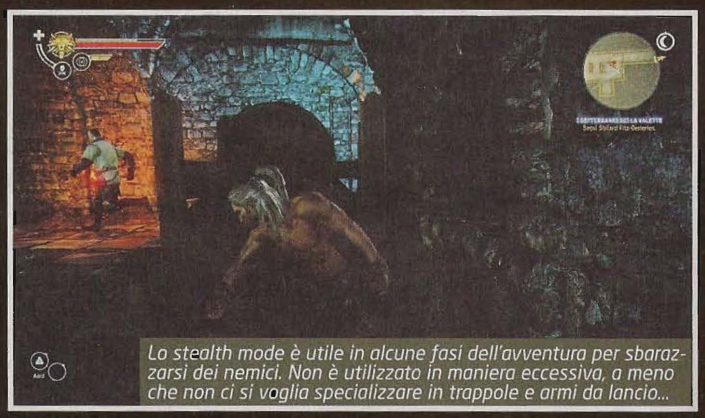
IL PARERE DEL ToSo

A differenza del Nikazzi, io non sono andato in Polonia a vedere il gioco, anche perché arrivarci senza salire su un favoloso aereo "toda sgioia, toda bellessa" sarebbe stato quantomeno complicato. Tuttavia, ho avuto la fortuna di poter testare, sul PC redazionale, una versione praticamente finale del codice di The Witcher 2. Sbilanciarsi dopo aver messo in cantiere solo una manciata di ore sarebbe sbagliato, ma non posso esimermi dal dire che quanto visto sino a ora non fa che confermare che CD Projekt i giochi li sa fare per davvero. Sotto il profilo estetico, da cui è corretto far partire le considerazioni più epidermiche e superficiali, The Witcher 2 prende a pizze in faccia buona parte delle cose che sono passate sui nostri monitor in questa era videoludica, compreso quel Dragon Age II che ha rinnegato il GDR per abbracciare una via più action.
È tuttavia sul versante ruolistico e su quello della scrittura dei dialoghi che CD Projekt mi sta convincendo di più. Certo, alcune incoerenze ci sono, ma gli scritti sono tosti, le scelte hanno un peso e questo mi fa ben sperare per quello che mi attende dopo. Un gioco che mi sento di consigliare a chi sta cercando una buona storia da vivere.
Davide "ToSo" Tosini

gliamo chiamare, è nel complesso piuttosto divertente: pur senza sbilanciare eccessivamente il gioco, costruirsi un'arma migliore, avere a disposizione qualche pozione in più o poter contare su incantesimi più forti può fare la differenza, e la soddisfazione di vedere Geralt girare con la cotta di maglia costruita con tanta pazienza è qualcosa di impagabile.

MUOVITI CHE IL MONDO SI MUOVE CON TE

Prima di passare alle questioni squisitamente tecniche, dobbiamo discutere ancora di un elemento cambiato parecchio dal primo The Witcher a oggi. Complice il nuovo motore grafico (e ancora di più il codice di gestione degli eventi e delle regole di base, che i nostri amici di CD Projekt considerano il vero fiore all'occhiello dell'intero progetto), il sistema di controllo del personaggio e dei combattimenti ha subito una trasformazione radicale. Chi ha giocato il primo titolo si ricorderà di come l'engine, derivato dallo stesso motore di Neverwinter Nights, consentisse di muovere il personaggio attraverso un punta e clicca basato su una visuale isometrica oppure un più dinamico punto di vista in terza persona, alle spalle di Geralt. Ebbene, in questo secondo episodio diciamo pure addio al sistema punta e clicca: il nostro eroe è sempre al centro dell'inquadratura, e la visuale è alle sue spalle. Come se questo non bastasse, il sistema di controllo prevede che il mouse possa richiamare gli attacchi della spada, che un tasto possa essere configurato per castare un incantesimo e un altro una trappola o un'arma da lancio. A questo aggiungiamo un tasto per la parata e i soliti WASD per il movimento. Nel complesso, il tutto risulta molto più orientato all'azione del primo episodio, sebbene questa scelta non pregiudichi, come abbiamo detto prima, le caratteristiche RPG garantite da abilità, equipaggiamento, pozioni e tutto quanto messoci a disposizione per modificare il nostro eroe.


Lo stealth mode è utile in alcune fasi dell'avventura per sbarazzarsi dei nemici. Non è utilizzato in maniera eccessiva, a meno che non ci si voglia specializzare in trappole e armi da lancio...

UN NUOVO OCCHIO SUL MONDO

Ok, abbiamo discusso, per quanto potevamo senza incappare nelle ire di chi – come noi – odia gli spoiler, della trama e della composizione dell'avventura narrata in The Witcher 2, e abbiamo dato un'occhiata alle caratteristiche del personaggio e alle varie specializzazioni. Ora è giunto il momento di parlare delle questioni squisitamente tecniche. È impossibile non cominciare dal nuovo engine grafico, non fosse altro che è la prima volta che i nostri si sono lanciati nello sviluppo di un elemento così importante, checché ne dicano i fan più duri e puri dell'RPG. Ebbene, il nuovo RED Engine è sicuramente un gran bel pezzo di software. Nonostante la versione che abbiamo potuto provare fosse di quelle definite gold al 99% (insomma, qualcosa ancora da sistemare c'era) il nuovo motore ci ha favorevolmente colpito. Il mondo di The Witcher 2 è spettacolarmente ricco di dettaglio, vasto in molte delle sue aree di gioco, ricco di ombre, giochi di luce e strutture complesse come pochi altri RPG si sono mai permessi di essere

Alcune delle aree visitabili durante il gioco comprendono giungle, deserti, picchi innevati, caverne, città e piccoli villaggi, isole e molto altro ancora.

GERALT È SEMPRE AL CENTRO DELL'INQUADRATURA, E LA VISUALE È POSTA ALLE SUE SPALLE

In qualsiasi momento Geralt può richiamare il libro delle quest e dedicarsi a una delle tante missioni raccolte in giro.

Durante gli scontri il motore utilizza continuamente effetti di motion blur per rendere più dinamica la rotazione dell'inquadratura.

Il gioco di luci e ombre garantito dal motore grafico è eccellente e rende giustizia al mondo di The Witcher 2.

INCONGRUERREPIGGÌ

Molti si chiedono se combattimenti più action e il passaggio a un engine 3D così "enormemente bello", uniti ai cambiamenti nelle meccaniche di gioco, non siano stati un modo per abbandonare gli appassionati di RPG strizzando l'occhio alla massa. Come abbiamo detto nell'articolo, questo cambio di rotta ha sì spostato l'ago della bilancia verso l'azione, ma la componente RPG è ancora fortissima, e pregna di dialoghi da sbloccare e scelte con ripercussioni importanti, oggetti da craftare e abilità radicalmente differenti per l'utilizzo del personaggio. Insomma l'RPG c'è, ed è lì, tutto da scoprire, nonostante indossi un "vestito" più attillato. Tuttavia, c'è un elemento che ci ha davvero fatto storcere il naso. Nella tradizione inaugurata decenni addietro, un personaggio che estrae una spada in città mette in allarme i paesani e richiama le guardie, giusto? Giusto. Anche in The Witcher 2 succede, quindi bene. Però riuscite a spiegarmi perché se invece rovisto nell'armadio dei paesani, ribalto le credenze e cerco nel forziere sotto al letto nessuno mi dice niente? Ok che non c'è il rischio di trovare la "Spada della vita e della morte" (si recuperano solo ingredienti per le pozioni e qualche moneta), però bisogna riconoscere che è una cosa che rischia di rovinare un po' l'atmosfera....

(per intenderci, e visto che lo state aspettando, è decisamente meglio della resa visiva di Dragon Age II). Le animazioni dei personaggi, in particolare nelle lunghe sequenze filmate e durante i dialoghi, sono degne della qualità complessiva dell'engine, offrendo un'esperienza cinematografica di altissimo livello. In più, se questi elementi ancora non fossero sufficienti, il tutto è confezionato per girare su macchine sicuramente abbordabili per processore e scheda grafica. Un vero e proprio gioiello, arricchito dal fatto che a svilupparlo non è una delle solite quattro o cinque softco esperte del settore, ma una casa relativamente giovane.
Ah, e detto tra noi: non è detto che il RED Engine non diventi una solida base per altri titoli in futuro, sia di CD Projekt sia di terze parti. Gli sviluppatori non hanno confermato o negato alcunché limitandosi a sottolineare che si sono impegnati nel creare un sistema flessibile e capace di adattarsi al futuro degli RPG, che siano espansioni DLC, nuovi titoli, o chissà che.

ALLA FINE SIAMO GIUNTI ALLA FINE

Prima di congedarci da questo lungo e avventuroso percorso tra le pieghe del titolo di CD Projekt è il caso di trarre delle conclusioni. I giocatori che hanno apprezzato il primo capitolo, speranzosi di trovare lo stesso livello qualitativo e la stessa sana dose di RPG con le lettere maiuscole, non devono preoccuparsi: The Witcher 2 è stato confezionato per essere più attraente anche per un pubblico meno disposto a sorbirsi centinaia di variabili e numeri, ma questo non significa che la componente RPG sia stata levata o diminuita. Semplicemente, The Witcher 2 "nasconde" parte delle sue caratteristiche più hardcore agli occhi di chi non sa nemmeno cosa cercare: andando nella scheda del personaggio è possibile controllare ogni dettaglio, dal danno procurato massimo e DPS alle varie percentuali di protezione dai vari tipi di danno (magico, veleno, da taglio e via di questo passo). Tutte cose ben nascoste ai giocatori inesperti, ma presenti per chi apprezza questo tipo di gestione del personaggio. Quello che invece è sotto la luce del sole è un gioco con un motore grafico eccezionale, capace come se non più del primo di rapire con una trama ricca e complessa, articolata con continue scelte del giocatore che modificano sensibilmente l'avventura, portandola in direzioni diametralmente opposte, tanto da necessitare più di una semplice partita per vederne le varie sfaccettature. Come nel primo capitolo, per esempio, un dialogo fatto con un NPC potrebbe precludere una ricompensa di una quest secondaria decine di minuti dopo, così come una decisione morale (salvare un ladro o ucciderlo) potrebbe inimicarci un venditore e così via. Saranno dettagli, ma sono questi i dettagli che vogliamo vedere sempre più spesso nei nostri giochi di ruolo...

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

L'equipaggiamento non differirà solamente per "icona" e statistiche. Geralt cambierà d'aspetto... e l'abito farà il monaco?

THE WITCHER 2 È UN GIOCO ECCEZIONALE, CAPACE DI RAPIRE CON UNA TRAMA RICCA E ARTICOLATA

Uno dei tanti incontri narrati nel secondo capitolo: in questi momenti, la scelta di dialogo può modificare la trama di gioco.
Fermi! State commettendo un errore!

Commento

The Witcher 2 è un titolo straconsigliatissimo per tutti. Non solo è uno dei pochi esponenti del genere RPG ad avere mantenuto la sua componente più ortodossa, sacrificando ben poco all'accessibilità da parte di casual gamer e niubbi assortiti, ma nel processo di aggiornamento ha guadagnato anche un nuovo e strepitoso engine grafico, un mondo ancora più grande e ricco di avventure e una serie di situazioni in cui è il giocatore a fare la differenza. Un successo su tutta la linea, non esente da piccoli difetti qua e là, ma che va giocato... prima di subito.

Pro: The Witcher torna alla grande
Ottimo Engine
Vagonate di ore di gioco

Contro: Il sistema di puntamento, a volte, è impreciso.

VOTO 94

■ CPU: Single Core 3.0 GHz (Dual Core 2.2 GHz) ■ RAM: 1GB XP, 2GB Vista/7 (4 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATI Radeon X800 / NVIDIA GeForce 7600 (ATI Radeon X800 / NVIDIA GeForce 7600)
■ SPAZIO SU HD: 7,6 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Valve Software ■ PUBLISHER: Valve Software
■ DISTRIBUTORE: Steam/EA ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 37,99

www.thinkwithportals.com

PORTAL 2

Come si fa a migliorare un gioco praticamente perfetto? Non si risparmia il talento, né ci si preoccupa di date di uscita, appetibilità commerciale e altre stupidaggini del genere. Si china la testa e ci si mette all'opera. Il risultato è un piccolo, grande capolavoro.

Non starò a girarci troppo attorno: so quali sono i tempi di una rivista cartacea, so che esiste internet, e so che vi piace sbirciare l'ultima pagina di una recensione per guardare il voto. Valve è riuscita laddove quasi tutti falliscono: realizzare un seguito che non solo è all'altezza dell'originale, ma che lo migliora sotto quasi tutti i punti di vista. Nato quasi per gioco, come esperimento all'interno dell'Orange Box, Portal è stato uno dei clamorosi successi del 2007, una "sleeper hit" che in poco tempo è diventata un classico del videoludo, per la sua capacità di fondere magistralmente il gameplay degli sparatutto in soggettiva con i puzzle game, per l'ambientazione da urlo, i personaggi memorabili e la altrettanto indimenticabile colonna sonora.

"OH... IT'S YOU"

Che con Portal 2 ci si trovi di fronte a qualcosa di speciale emerge fin dalle prime battute, dai primissimi istanti di gioco. Il gioco inizia con Chell, la muta protagonista, riportata all'interno di Aperture Science dopo la sconfitta di GlaDOS al termine del primo Portal. Dopo cinquanta giorni di sonno "sospeso" veniamo risvegliati e costretti a compiere una serie di banalità assurde, come guardare il soffitto, il pavimento, un quadro. Lo scopo "funzionale" di questa scena è permettere al giocatore di impratichirsi con i comandi, ma serve soprattutto a calarlo nell'atmosfera surreale del gioco. E funziona. Bastano tre frasi della voce fuori campo per sentirsi immediatamente parte di questo mondo nel quale "fare scienza" è l'imperativo categorico per chiunque. Dopo questi assurdi test mi è stato detto di andare a letto a dormire, e non ci ho pensato due volte: l'ho fatto e basta. Non mi sono messo a girovagare per la mia piccola stanzetta, a provare ad aprire la porta per uscire, o comunque a cercare di fare altro. In due minuti ero già completamente nella "parte". Dopo un periodo di tempo imprecisato, che si suppone piuttosto lungo, veniamo riportati alla realtà da Wheatley, che diventerà il nostro compagno di sventura elettronico. Ancora una volta, e non è affatto superfluo ripeterlo, bastano poche sue battute per raccontare la

MENTRE SIAMO LÌ CHE CI CHIEDIAMO COSA DIAVOLO STA SUCCEDENDO, CON LA CODA DELL'OCCHIO CI RENDIAMO CONTO DI QUANTO È BELLO IL MOTORE GRAFICO, DI QUANTO È INCREDIBILE LA FISICA

Il simpatico Wheatley durante la sua prima apparizione. Il tempo di una battuta, ed è già una promessa di amicizia eterna.

Durante la rocambolesca fuga iniziale ci ritroviamo nella stanza da cui era cominciato il primo Portal. Ah, memories...

È passato parecchio tempo dall'ultima volta che siamo stati qui, e il servizio di pulizia non brilla per efficienza.

cifra stilistica della scrittura di questo gioco. Come da tradizione, Valve non si perde in quisquilie e pinzillacchere: niente filmati introduttivi o noiose sezioni passive. Il gioco inizia, punto e basta. Non passano che pochi istanti, il mondo intorno comincia a crollare, e mentre siamo lì che ci chiediamo cosa diavolo sta succedendo, con la coda dell'occhio ci rendiamo conto di quanto è bello il motore grafico, di quanto è riuscita e incredibile la fisica, di quanto sono accurate le luci dinamiche. Ecco un punto fermo di Valve che continua a suscitare la mia ammirazione: far le cose incredibilmente bene ma senza esibirle, senza ostentarle.

"YOU ARE A HORRIBLE PERSON"

Portal 2 è ambientato diversi anni dopo l'originale; per giustificare il ritorno di Chell nella struttura dove "si fa scienza", Valve ha addirittura modificato il finale del primo capitolo con una apposita patch. All'inizio della partita incontriamo Wheatley, una Intelligenza Artificiale che ci implorerà di andarcene portandolo con sé (potete biasimarlo?); purtroppo, per una serie di eventi più o meno fortuiti, finirete con il risvegliare GlaDOS. E questo non è un bene. Per prima cosa vi separerà da Wheatley, poi vi costringerà a continuare i test bruscamente interrotti anni prima. Come potete facilmente intuire, la AI non è particolarmente felice che l'abbiate uccisa, e non fa nulla per nascondere il suo astio nei vostri confronti. I primi istanti con lei sono pieni di tensione: quel che dice, come lo dice, tutto fa presagire il peggio. Sappiamo che non ci ucciderà subito semplicemente perché il gioco è appena iniziato, ma è l'unica cosa che ci separa dalla convinzione che la nostra ora sia giunta. Come si suole dire in questi casi, si è costretti a ballare con il nemico, quasi fossimo marionette i cui fili sono mossi da una forza superiore (chi lo desidera può leggere in tutto questo una metafora della vita del personaggio di un videogioco, ma non è obbligatorio).

"I'VE BEEN REALLY BUSY BEING DEAD"

Se avete giocato al primo Portal (e se non l'avete fatto vi consiglio caldamente di farlo), l'impatto con il seguito è quasi stordente: laddove il gioco originale vantava ambientazioni "pulite", essenziali, quasi minimaliste, qui ci ritroviamo in una Aperture Science dove tutto è in rovina: rottami, strutture semi-distrutte, vegetazione che sbuca tra gli interstizi dei pannelli, vetri in frantumi, meccanismi che funzionano male, scintille e sinistri cigolii metallici per ogni dove. La struttura "base" del gameplay è sempre quella: si entra in una stanza dove c'è una porta di uscita che va raggiunta e aperta. In mano nostra solo una pistola in grado di sparare due portali su superfici piatte, che permettono di spostarsi da un luogo all'altro con relativa facilità. In tutto questo, una pletora di enigmi e puzzle via via più complessi, complici le numerose novità introdotte nelle stanze di test. La prima, e più sfruttata, è costituita da un cubo in grado di deviare i raggi laser (Thermal Discouragement Beams), che opportunamente indirizzati possono accendere alcuni interruttori; ci sono poi le catapulte (Aerial Faith Plates) in grado di sparare il giocatore attraverso una stanza – ma senza preoccuparsi dell'atterraggio: grazie agli stivali ad alto assorbimento di impatto, le cadute da qualsiasi altezza non costituiscono un problema; ancora, ponti di luce su cui è possibile camminare ma che, opportunamente utilizzati, possono servire anche come barriere e muri temporanei; altri ponti "gravitazionali", veri e propri flussi d'aria che risucchiano persone e cose, la cui direzione può anche essere in alcune occasioni invertita. Nella seconda parte del gioco compaiono poi sostanze gelatinose di diversi colori in grado di influenzare le superfici su cui vengono applicate: il gel blu permette di saltare più in alto; quello rosso rende scivolosa ogni superficie, consentendo di acquisire così velocità; quello bianco di rendere adatte ai portali anche le superfici che inizialmente non lo sono. Il fatto che tutti gli elementi appena descritti possano attraversare i portali apre un intero universo di possibilità e una serie di enigmi davvero sterminata. Andando avanti nella campagna, paradossalmente, si ha quasi l'impressione che non tutti gli elementi introdotti siano stati sfruttati al meglio. Penso alla possibilità del wall-jumping in perfetto stile Super Mario offerta dal gel blu, e che viene usata di fatto una volta sola. Ma non è per pigrizia: c'è davvero così tanta carne al fuoco che appena scoperta una cosa è subito il momento di passare a qual-

Una comparsata veloce, poco più che un cameo, ma il Companion Cube non poteva mancare!

LADDOVE IL GIOCO ORIGINALE VANTAVA AMBIENTAZIONI "PULITE", ESSENZIALI, QUASI MINIMALISTE, QUI CI RITROVIAMO IN UNA APERTURE SCIENCE DOVE TUTTO È IN ROVINA

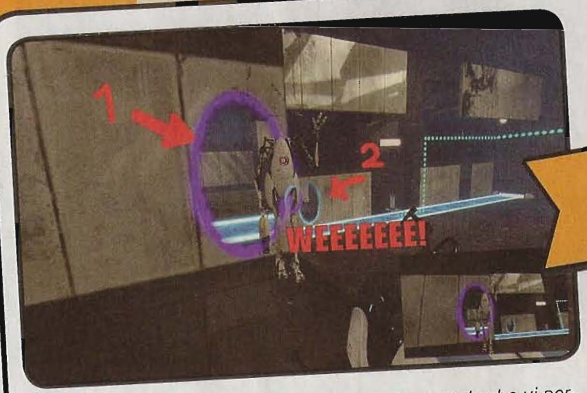
Didascalia informativa: aggiungendo poco più di un euro al prezzo (già basso) di Portal 2 vi portate a casa anche il primo episodio, almeno su Steam. Mica male...

PRONTI A TORNARE AD APERTURE SCIENCE?

Uno non fa in tempo a finire il gioco un paio di volte, giusto per non perdersi nulla di quel che poteva essergli sfuggito al primo giro, che Valve ha già annunciato il primo DLC, previsto per l'estate. Come da tradizione sarà un pacchetto gratuito per tutte le versioni del gioco: PC, Mac, Xbox 360 e PS3. Ancora presto per scendere nei dettagli di quel che conterrà, ma il breve comunicato stampa inviato da Valve a ridosso della chiusura di TGM parla genericamente di "nuove stanze di test, classifiche online, modalità sfida per il single e il multiplayer", e altro ancora.
Il mio personalissimo auspicio è che il pacchetto scaricabile (il primo di una serie? Quasi sicuramente) riprenda e ampli alcune delle tematiche e degli aspetti – Spoiler! Spoiler! - solo accennati nel corso della seconda parte della campagna single player.

UN PUZZLE PER DUE

Riuscire a portare a termine un livello in cooperativa richiede sempre la collaborazione di tutti e due i giocatori. La tentazione di mollare l'altro e andarsene per la propria strada è altissima, come ben sa chi ha provato il gioco o ha semplicemente visto i filmati promozionali di Aperture Science. Ecco come risolvere in sei semplici mosse uno dei puzzle iniziali della campagna coop.



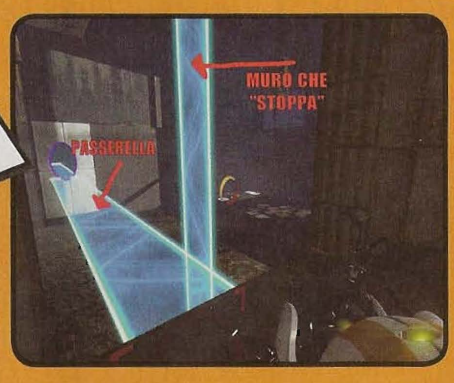
La primissima cosa da fare è aprire un pratico portale che vi permetta di arrivare sulla passerella di luce che attraversa il pozzo di liquame al centro della stanza. Raggiungete entrambi l'uscita in basso, sul ponte.

Chiudete il portale da cui siete entrati e apritelo nell'angolo opposto della stanza, così da permettere al socio di arrivare nel punto in cui esce la sfera (dall'alto).

Chi ha fatto scendere la sfera può raggiungere il compagno e aprire un portale per arrivare all'uscita. Si può fare con portali normali o, più elegante, facendo proseguire il ponte di luce.

Chi rimane indietro deve premere l'interruttore che si trova alla sua sinistra, lungo il ponte di luce, così da far cadere dall'alto il "cubo senza spigoli", che l'altro robot deve acchiappare al volo.

Nella seconda stanza del livello si trovano due trampolini che consentono di saltare da una parte all'altra del pozzo di melma. Sopra l'entrata c'è un pratico ponte di luce. Per raggiungere l'uscita occorrono due coppie di portali: la prima è necessaria per creare un ponte al centro della stanza che consenta di arrivare all'uscita.

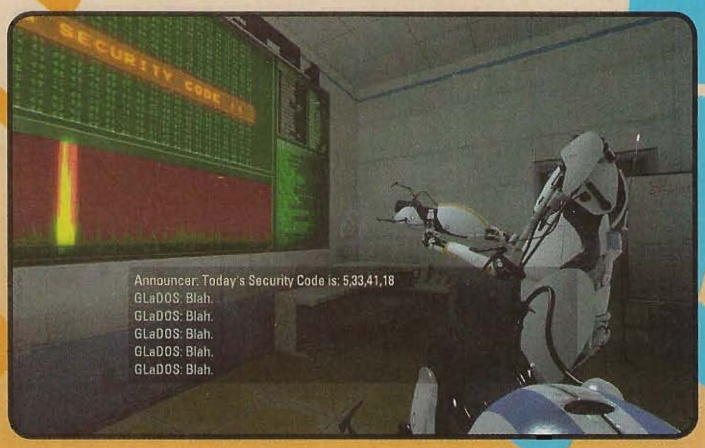


La seconda coppia serve a prolungare il "muro" di luce e sfruttarlo in verticale come barriera che arresti il salto dei robot. In questo modo si atterra sulla passerella orizzontale e si può così raggiungere l'uscita. Complimenti, avete fatto scienza!

FINALMENTE, IL VIDEOGIOCO D'AUTORE

Come ben sappiamo, da molti anni le grandi produzioni videoludiche sono costrette, a torto o a ragione, ad "andare sul sicuro": un giocone tripla-A come Call of Duty (tanto per citarne uno) richiede uno sviluppo così lungo e un investimento di dimensioni tali da sconsigliare esperimenti troppo rischiosi. Dall'altra parte ci sono le offerte indipendenti, che grazie a Steam e a piattaforme come PSN e Xbox LIVE stanno vivendo un vero e proprio boom: in questo ambito possiamo anche trovare grandi innovazioni, che però risultano fatalmente limitate dal bassissimo budget. Per fare un paragone cinematografico, da un lato abbiamo le grandi produzioni come Avatar o Titanic (pim pam pum, qualche seno scoperto, colori ultravivaci, sentimenti di facile ingestione), dall'altro i film da cineteca (barba lunga, occhiali di tartaruga, dolcevita, seguirà dibattito).
Ma su cosa si concentrano realmente i produttori? Cerchiamo di analizzare quello che rende grande il modello di sviluppo di Valve: per prima cosa, non ci sono vincoli temporali stretti. Il gioco è "pronto quand'è pronto", come si dice. È un approccio non privo di rischi (lo dicevano anche di Duke Nukem Forever...), ma certamente permette di evitare release bacate e/o pesantemente ridimensionate rispetto alla visione originale.
Il prodotto finale non è corto come si dice, ma neppure lunghissimo (penso a Portal 2, ma anche a Half-Life Ep. 1 ed Ep. 2). Questo perché gli sviluppatori dedicano moltissimo tempo al beta testing, limando ogni minimo aspetto del gioco e gettando via senza rimpianti contenuti già pronti che non si dimostrano all'altezza. Questo processo ricorda la fase di montaggio di certi registi, che magari girano ottocentomila ore per poi "costruire" il film in fase di editing buttando via scene importanti (e in certi casi interi personaggi).
La qualità della scrittura, poi, è eccezionale: dialoghi come quelli di Portal 2 semplicemente non si trovano in nessun altro prodotto videoludico. Ogni minima battuta è attentamente ponderata, per non parlare della caratterizzazione dei personaggi. È vero che altri titoli possono avere i loro momenti esaltanti (penso a un RPG come The Witcher), ma è davvero raro, se non impossibile, scovare altri esempi in cui il livello è così costantemente eccellente. Lo stesso discorso si applica alle voci: qui il metodo cinematografico (casting, produzione accurata) si unisce all'innovazione tecnica per produrre ad esempio un personaggio straordinario come GlaDOS.
Per concludere voglio riprendere la metafora cinematografica: Portal 2 è, nel campo dei videogiochi, l'equivalente di un film di un grande regista come Kubrick. Con questo intendo dire che ogni singolo aspetto è curato maniacalmente e niente è stato lasciato al caso o, ancora peggio, a considerazioni commerciali. Ve lo immaginate Kubrick che pubblica un film montato male per non perdere l'uscita di Natale, oppure ci infila un inseguimento in macchina o qualche esplosione per attirare il pubblico? [Trascuriamo il fatto che così facendo farebbe la felicità del Todeskazzi].
Il grande successo di Portal 2 dimostra che la gente è assetata di qualità e non vede l'ora di premiare anche economicamente i "videogame d'autore", titoli che possono contare su budget notevoli, ma non devono per questo scendere a patti con le considerazioni commerciali che tutti conosciamo. Senza nulla togliere ai "filmoni pieni di effetti speciali ed esplosioni" (God of War e compagnia bella) e alle produzioni indipendenti, possiamo solo sperare che in futuro avremo il piacere di vederne molti altri!

Stefano Gaburri



Le torrette giocano un ruolo assai importante in Portal 2. Quelle sane e quelle... meno riuscite. Non aggiungo altro.

UGOLE D'ORO

Una buona sceneggiatura funziona a metà se non è supportata da un cast all'altezza. In questo caso, in stato di grazia. Ritroviamo la sempre mitologica Ellen McClain nei panni di GlaDOS, affiancata da Stephen Merchant (Wheatley) e da un J.K Simmons in grandissima forma (Cave Johnson, fondatore di Aperture Science).
Simmons ha iniziato a recitare a metà degli anni Ottanta, ma tutti noi lo ricordiamo soprattutto per l'interpretazione di J.J.J., il direttore del Daily Bugle, nella serie cinematografica di Spider-Man, e per aver dato voce e volto al presidente Ackerman in C&C: Red Alert 3. Merchant è invece impegnato soprattutto come autore e regista per diverse serie TV comiche, da The Office al Ricky Gervais Show, ma vanta anche qualche incursione davanti alla macchina da presa: ultimamente l'abbiamo visto nel disneyano Tooth Fairy con Dwayne Johnson e in Hall Pass con Owen Wilson.

NIENTE È LASCIATO AL CASO, E TUTTO SERVE. NON CI SONO PASSAGGI INUTILI. SE ESISTE UN PUNTO IN CUI È POSSIBILE ARRIVARE È PERCHÉ SERVE ARRIVARCI

cos'altro. Se una critica può essere mossa a Portal 2, è di introdurre così tante novità da non lasciare al giocatore il tempo di gustarsele come avrebbero meritato. Quasi che Valve tema di non poter realizzare un Portal 3, e abbia deciso di infilare nel secondo capitolo tutte le idee maturate in questi anni. Da un lato questo approccio va anche bene, perché i puzzle sono già abbastanza cervellotici così: non oso pensare a cosa sarebbe potuto venir fuori se gli sviluppatori avessero deciso di spremere al massimo le possibilità offerte dalla combinazione di tutti questi elementi. La risoluzione degli enigmi, rispetto al primo Portal, punta maggiormente sull'uso della materia grigia che non sulla prontezza di riflessi o su salti compiuti con precisione millimetrica o con un tempismo perfetto: un aspetto da tenere sempre in considerazione, perché vi permetterà di escludere alcune strategie da quelle possibili per superare un livello. Si tratta di una scelta dettata (anche) da una motivazione molto pratica: Portal 2 è disponibile anche per Xbox 360 e PlayStation 3, e la minore precisione del pad rispetto alla combo mouse + tastiera ha costretto giocoforza i game designer a prediligere un approccio meno "tecnico". La sfida rimane comunque sempre su livelli di straordinario equilibrio: quasi mai frustrante, sempre stimolante, per nulla ripetitiva. Il cervello non si riposa mai, e si rischia di perdere interi minuti senza far nulla, o magari sparando centinaia di portali in tutti i posti in cui è possibile spararli, solo per sperare di imbroccare la soluzione, poi a un certo punto arriva la folgorazione, la lampadina che si accende sopra la testa, tutto diventa chiaro e in quattro e quattr'otto l'uscita è raggiunta. La soddisfazione che si prova nel riuscire a "scardinare" una stanza è davvero unica, e la cosa bella è che succede spesso. Non sono uno abituato a parlare a voce alta mentre gioca, ma questa volta mi sono sentito urlare a me stesso "genioooo!", "maestrooooo!", "sono un dioooo!" non so quante volte! Altrettanto ben calibrato il livello di difficoltà: come spiegavo poco sopra, la presenza di così tanti elementi di novità nel gameplay non lascia spazio a puzzle troppo complessi che li sfruttino al massimo delle loro possibilità; al tempo stesso, i passaggi si fanno via via più complessi, il design degli enigmi più impegnativo senza mai risultare troppo cervellotico o frustrante. In generale i rompicapo sono tutti piuttosto logici: ogni elemento (e ci torno sopra più avanti) di una stanza ha un motivo di esistere, ed è funzionale alla risoluzione del puzzle. La vita reale funziona in maniera diversa, naturalmente, ma il bello di un gioco che ti sa coinvolgere e rapire come Portal 2 è anche questo. Va comunque detto che alcune stanze appaiono meno riuscite di altre, meno ispirate e più votate al voler mettere alla prova la pazienza del giocatore, dove il "trial and error" rappresenta l'unico modo per sperare di venirne fuori.

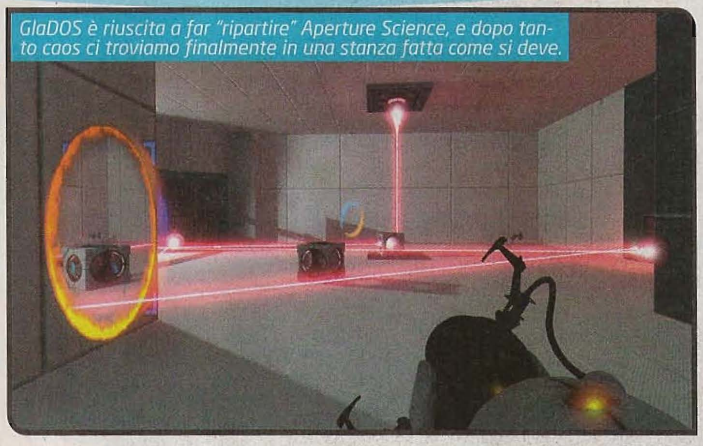
"IT'S LESS OF A DEATH TRAP, MORE OF A DEATH OPTION"

Come nel primo Portal ci sono numerose sequenze ambientate fuori dalle stanze di test, "dietro le quinte" di Aperture Science. Anche qui, come nelle mappe con gli enigmi, il level design è davvero straordinario. Ci si muove in un mondo lineare, ma costruito in modo da non sembrarlo affatto. Il ritmo, la frenesia di certe situazioni, la voglia di sapere cosa ci aspetta alla fine di quel corridoio, di capire cosa intendeva dire GlaDOS con quella battutina, fa passare in secondo piano il fatto di trovarsi in un mondo enorme, e ci si dimentica di volerlo esplorare (cosa comunque non fattibile), perché ci basta quel che il gioco ci manda incontro in continuazione, sia che si tratti di uno scorcio particolarmente affascinante sia che si parli di uno script da salto sulla sedia, una serie di ostacoli da evitare o un paio di robot che assemblano una torretta con tanto di scatola. Ancora una volta, emerge con forza uno dei canoni di Valve: ogni cosa è importante. Niente è lasciato al caso, e tutto serve. Non ci sono passaggi inutili. Anche se fosse solo per sbloccare un achievement, se esiste un punto in cui è possibile arrivare è perché serve arrivarci. Ci si muove in un mondo solo fittiziamente libero, lungo un binario nel quale è Valve a decidere cosa accade, cosa no, cosa possiamo vedere e cosa no. Lo stesso binario da cui siamo partiti con il primo Half-Life.

"ARISTOTLE VS SMASHY SPIKY DEATH PLATES!"

I punti di forza di Portal 2 sono davvero tanti. Uno di questi è la cura riposta in ogni singolo aspetto del gioco, anche quello apparentemente meno importante. Penso ai corridoi che collegano le varie stanze di test nella prima metà del gioco: ognuno di essi presenta una Aperture Science in disarmo, ma ogni volta il paesaggio è diverso. Può essere GlaDOS che allontana la spazzatura muovendo alcuni pannelli, oppure un pavimento deformato dalla presenza di troppe "cose" accumulatesi sotto con il passare del tempo (cubi, torrette), o ancora piattaforme impazzite, e via di questo passo. O quel che accade nei tubi di aspirazione prima che arrivi l'ascensore

Come già per il primo Portal, una volta completata la campagna single player è possibile rigiocare ogni livello con i commenti audio degli sviluppatori.


GlaDOS è riuscita a far "ripartire" Aperture Science, e dopo tanto caos ci troviamo finalmente in una stanza fatta come si deve.

Ehi! Non fate quella faccia! È solo un manichino! E poi anche le torrette si devono allenare, no?

che ci conduce al livello successivo: una volta può capitare che passino companion cube aspirati, altre volte vediamo cabine precipitare nel vuoto... Dettagli, come dicevo, niente che sposti di una virgola la storia o il gioco, ma che messi insieme arricchiscono l'esperienza, rendendola più completa e coinvolgente che mai. Ci sono un sacco di cose di cui vorrei parlare ancora, dal modo in cui si dipana la trama a un paio di colpi di scena (non troppo imprevedibili, a dire il vero) che si verificano a metà del gioco, o alla struttura dei livelli da questo punto in poi, ma per farlo dovrei "spoilerare" alcuni degli aspetti più importanti della storia; nel dubbio, preferisco rimanere sul vago e lasciare a voi di emozionarvi come mi sono emozionato io la prima volta che ho giocato, senza privarvi del piacere della sorpresa e della scoperta.

"THE THREE PORTAL DEVICE! IT' ALL DOWN THERE"

Il motore grafico Source ha ormai quasi nove anni sulle spalle, ma non li dimostra. Non ci troviamo di fronte al nuovo Crysis, ma la grafica non delude mai, ed è impressionante scoprire come Valve sia riuscita a migliorare e aggiornare il suo engine al punto da non farlo sfigurare rispetto alle produzioni più recenti. La gestione dei fluidi (nelle sezioni con i gel), gli effetti dei tunnel gravitazionali o semplici dettagli come i vetri in frantumi che si incontrano di quando in quando sono realizzati in maniera credibile. A questo risultato contribuisce molto anche la direzione artistica, di altissimo livello, e l'inimitabile design di Aperture Science, capace con poco di costruire mondi e scenari straordinari.
Fin da subito ci si rende conto che la tecnologia non è mai fine a se stessa. All'inizio della partita c'è una breve sequenza in cui si scappa lungo passerelle e ballatoi completamente al buio, con l'unica fonte di luce proveniente dall'occhio di Wheatley, nella quale le ombre dinamiche giocano un ruolo fondamentale, e che stupiscono anche in considerazione dei limitati requisiti hardware del gioco. Tutto quanto, in Portal 2, come dicevo anche poco sopra, è strettamente funzionale alla storia.

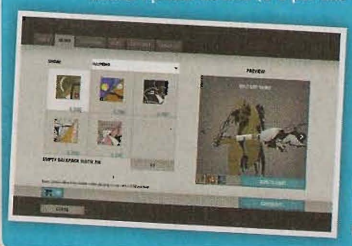
"THIS IS THE PART WHERE I KILL YOU"

La componente single player di Portal 2 è solo una fetta della torta (ah ah!). Non bastassero tutte le novità introdotte con questo secondo capitolo, e il fatto che per vedere la parola "Fine" occorre un tempo almeno doppio rispetto al predecessore, Valve ha pensato bene di aggiungere una straordinaria avventura in cooperativa per due giocatori, ciascuno nei panni di un buffo (e assai espressivo) robot, smontato e rimontato da GlaDOS al termine dei vari cicli di test che compongono la campagna multiplayer. Il fatto che si tratti di automi e non di esseri umani, che possono essere ri-assemblati in caso di errore, giustifica in maniera deliziosa le vite infinite e i respawn. Ogni robot è dotato di una portal gun, e le stanze di test contengono tutti gli elementi presenti nel single player: il risultato, elevato al quadrato, è un insieme puzzle che si dimostrano fin da subito molto più complicati. Alcune stanze riprendono o richiamano soluzioni già viste in solitaria, ma si tratta di episodi sporadici e che richiedono comunque approcci radicalmente diversi: uno su tutti, il fatto che non possono in alcun modo essere risolti da soli. Pur disponendo della chat vocale, per facilitare le comunicazioni tra loro i robot dispongono di un paio di strumenti molto utili, un "puntatore" col quale indicare una specifica zona della mappa, e un conto alla rovescia: alcune azioni richiedono infatti una temporizzazione perfetta tra i due giocatori, e un indicatore visivo è molto più comodo che "darsi il via" a voce tramite microfono. Oltre a non essere per nulla breve, la campagna in coop arricchisce la trama e merita quindi di essere affrontata fino in fondo (non spoilero nulla, tranquilli!), ma più di tutto è un vero spasso: le dinamiche che si innescano giocando insieme spaziano dall'arrabbiatura perché uno dei due ha piazzato un portale nel luogo sbagliato alla risata sguaiata per alcune situazioni o per un errore commesso, agli scherzi combinati a insaputa del compagno, che magari si ritrova sparato in un portale che lo catapulta contro un muro, e la grande soddisfazione (condivisa) di essere riusciti, insieme, a superare la stanza.

Claudio "keiser" Todeschini
keiser@sprea.it

FAIL! DOUBLE FAIL!

Qualche cosa che non c'è piaciuta deve pur esserci! Sforzandoci, ne abbiamo trovate ben due. La prima è il trailer "interattivo" di Super 8, il film di J.J. Abrams e Steven Spielberg che si sblocca completando il gioco. Una sorta di mini-livello navigabile che riprende le scene del teaser uscito diversi mesi fa. Che senso ha? Misteri del marketing.
La seconda nota stonata è lo shop (il Robot Enrichment Center) nel quale acquistare skin, gesture, cappellini e bandierine per i propri automi sferraglianti. Tralasciando per un istante i prezzi da urlo (5 € per una skin? 2 € per un'animazione?), la cosa può avere senso in un gioco come Team Fortress 2 – da cui l'idea è mutuata – dove i possibili "spettatori" del proprio personaggio customizzato sono comunque centinaia, se non migliaia, non certo in Portal 2. Oddio, volendo essere cattivi ci sarebbe da parlare del tanto millantato crossplatform tra PC e PS3, che non abbiamo ancora potuto provare perché PSN è ancora giù. Ma in questo caso la colpa non è certo di Valve.



CI SI MUOVE IN UN MONDO SOLO FITTIZIAMENTE LIBERO, LUNGO UN BINARIO NEL QUALE È VALVE A DECIDERE COSA ACCADE. LO STESSO BINARIO DA CUI SIAMO PARTITI CON IL PRIMO HALF-LIFE

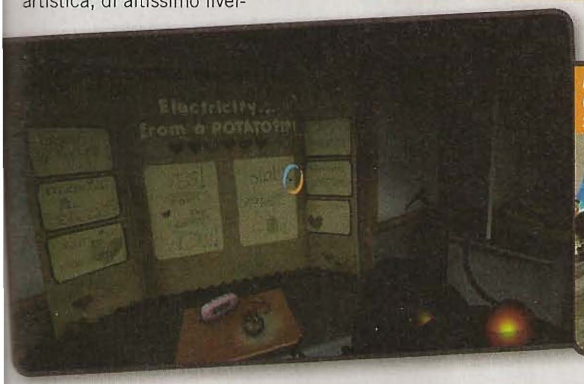
Commento

Più che un box di commento, un imperativo: se non l'avete già fatto, comprate Portal 2. Adesso. Subito. Valve ha davvero superato se stessa, e ci regala un gioco che rasenta la perfezione sotto quasi ogni punto di vista: storia, scrittura, gameplay, level design. Un titolo che si rivela una fonte inesauribile di trovate, di idee, di rompicapi e situazioni spassose. La campagna in coop non è una aggiunta messa lì tanto per far numero, ma rappresenta uno degli elementi chiave dell'intero gioco. Lasciarselo scappare significa perdersi una delle produzioni migliori degli ultimi anni.

Pro: Gameplay divertente e originale
Pieno di novità e straripante di idee
Level design impeccabile
Sceneggiatura e dialoghi superbi
Curatissimo sotto ogni aspetto

Contro: Qualche momento morto

VOTO 97



Due portali per proteggersi dalle torrette su entrambi i lati del corridoio. Una delle occasioni in cui un amico può salvarti la vita!

■ **CPU:** Dual Core 2 GHz (Dual Core 2,4 GHz) ■ **RAM:** 2 GB (4 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** nVidia GeForce GT 7600 o ATi equivalente (nVidia GTX 260 896 MB o ATi equivalente)
■ **SPAZIO SU HD:** 12 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL
■ **SVILUPPATORE:** Lionhead Studios ■ **PUBLISHER:** Microsoft Game Studios
■ **DISTRIBUTORE:** Microsoft ■ **MULTIPLAYER:** Internet
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completo ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 39,90

lionhead.com/Fable/FableIII/

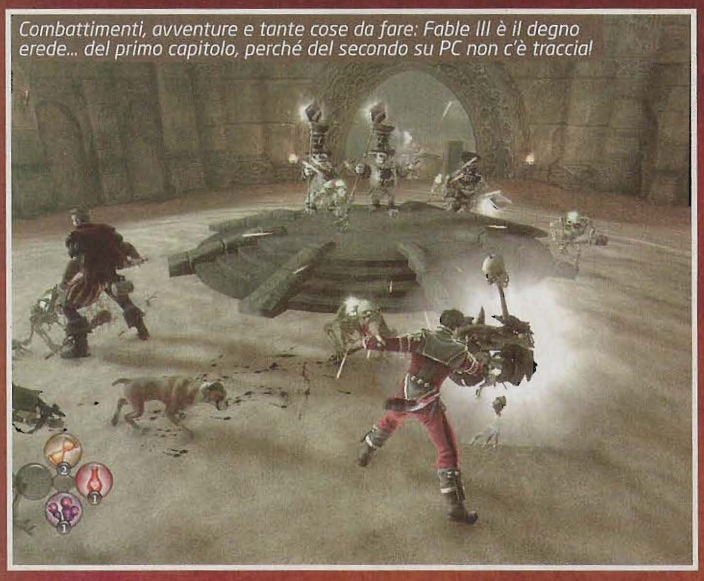
FABLE 3

SILVER AWARD
GAMES machine

Saltato a piedi pari il secondo capitolo, la saga di Fable ritorna su PC con la terza installazione dell'action adventure favolesco di Lionhead Studios.

Certe volte è meglio non chiedersi il perché delle cose e accettarle per quello che sono. Voglio dire, qualcuno ha una spiegazione logica per la mancata uscita di Fable 2 su PC? Sì, vabbè, c'era la flessione del mercato, la crisi economica, il gomito che faceva contatto col piede, per dirla con le sagge parole di Elio e le Storie Tese. Scuse non sufficienti a giustificare una software house che su PC ha fatto tanto come la Molyneuxiana Lionhead Studios, né tantomeno un publisher non certo di secondo piano come Microsoft. E voi avete un perché per l'uscita, invece, del terzo episodio della serie? Non mi pare che la situazione economica sia migliore, o che i titoli PC stiano vivendo un inaspettato boom di vendite. Ciononostante ci troviamo a festeggiare il ritorno di Fable, con tutto il suo fantasioso universo di magia, ironia, eroi e medievaleggianti creature malvagie. Un titolo che, come da tradizione Lionhead, si mette in mostra più che per la difficoltà intrinseca (è un gioco fatto per essere finito da tutti, in ogni senso), per il numero di opzioni di gioco, scelte morali, attività secondarie e passatempi disponibili per il giocatore.

L'AVVENTURA INIZIA QUANDO IL PRINCIPE SCOPRE CHE SUO FRATELLO È UN REGGENTE AVIDO E VIOLENTO



Combattimenti, avventure e tante cose da fare: Fable III è il degno erede... del primo capitolo, perché del secondo su PC non c'è traccia!

Nella prima parte del gioco è necessario fare un sacco di promesse "elettorali". Nella seconda, è fondamentale scegliere se mantenerle o meno.

IL MIGLIORE AMICO DEL PRINCIPE

Ad aiutare il principe durante tutta l'avventura, in battaglia così come nell'esplorazione di nuovi luoghi, ci penserà il suo migliore amico. Forti di una passione decennale per gli animali, quelli di Lionhead hanno accostato all'eroe di Fable III un cane. E non un cane qualunque, ma il super cane più intelligente e sgamato che il mondo dei videogiochi abbia mai visto. Pensate che può azzannare i nemici atterrati dal principe, scovare casse ricche di tesori e segnalare punti in cui dissotterrare pozioni e denaro. Specialmente queste ultime funzioni sono utilissime: mentre si attraversa un'area, il segugio reclama la nostra attenzione e ci può portare a scovare un oggetto più o meno importante. E se ancora non bastasse, nel corso del gioco sarà possibile rinominare il fedele amico a quattro zampe (il mio si chiama Cagnotto, ma io sono un uomo molto simpatico e divertente) e persino modificarne la razza, trasformandolo da terrier ad alano, da boxer a pastore tedesco.

Il principe può combattere alternando armi da corpo a corpo, pistole, fucili e magie.

IN QUALUNQUE MOMENTO, DOVUNQUE SIA, IL PRINCIPE PUÒ TELETRASPORTARSI IN UNA STANZA RICCA DI UTILI FUNZIONI

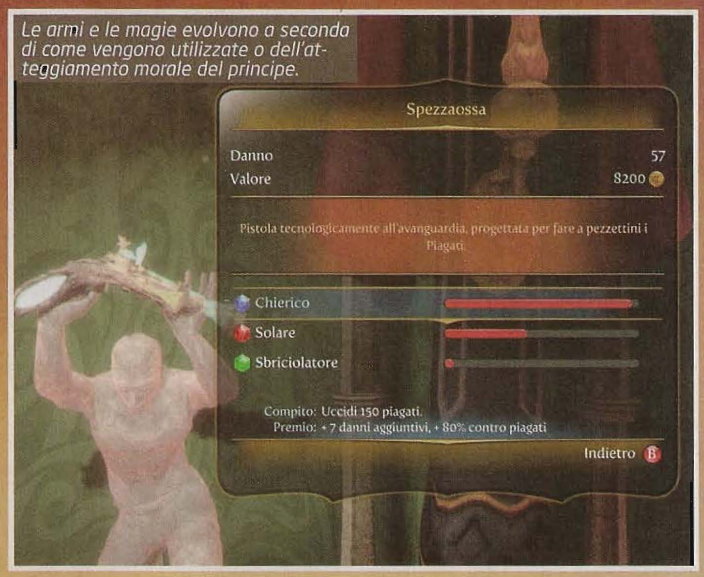
C'ERA UNA TERZA VOLTA...

Nonostante le targhe alterne offerte da Fable su PC, la trama non sembra soffrirne particolarmente. Anche perché i riferimenti al passato sono pochi e tutti concentrati su una sola figura, il padre del nostro protagonista. La storia ci narra di come all'utente è richiesto di vestire i panni del figlio minore del vecchio Re, scomparso da tempo. Il vecchio re, per la cronaca, era appunto l'eroe di Fable II. Ora, mentre il Principe, il nome con cui verremo chiamati per tutta l'avventura (o principessa, se si sceglie di vestire i panni femminili), è giovane e tutto sommato senza troppi problemi esistenziali, a governare il regno ci pensa Logan, suo fratello maggiore. L'avventura inizia proprio quando il Principe scopre che Logan, in realtà, è un reggente avido e violento, capace di "regalare" al popolo solo atroci sofferenze e minacce. Aiutato da Sir Walter, suo maestro di spade, il giovane decide di fuggire dal castello e dare il via a una rivoluzione. Per battere Logan, però, servirà ben più che la volontà di un giovane nobile: fortunatamente Walter conosce il segreto di famiglia, il potere mistico del medaglione della gilda. Attivandolo, il Principe viene investito di poteri magici che gli permettono di lanciare incantesimi, teletrasportarsi in giro per il mondo e tante altre belle cose molto utili se si vuole soverchiare un reggente. Fable III, a conti fatti, altro non è che la storia dell'ascesa del Principe contro il suo fratello malvagio; un tema senza troppi fronzoli, come del resto anche il suo sviluppo: il Principe dovrà cercare nei vari angoli del regno degli alleati con cui combattere le armate reali, guadagnandosi la fiducia dei moti rivoluzionari già in atto nelle varie regioni del regno a suon di promesse. Queste opere di diplomazia "insurrezionalista" compongono la missione principale del gioco, che ha una struttura piuttosto lineare: ogni "quest" ci porterà in una nuova area della mappa, con una città da visitare e delle azioni da compiere per poi passare alla successiva. Per fortuna oltre a questa linea principale, nemmeno troppo lunga, in termini di ore di gioco, c'è tutto un mondo di attività secondarie, quest facoltative e bonus di varia natura da raccogliere.

METTI DA PARTE SOLDI PER UN FUTURO RADIOSO

Il viaggio del principe verso il trono necessita di alleati, ma anche di risorse economiche e magiche. Per le prime il panorama delle attività è piuttosto vario e sterminato: mano a mano che si acquisterà la conoscenza necessaria a sbloccarne le opzioni, il principe potrà comperare case da abitare, ristrutturare e rivendere o semplicemente affittare per un guadagno regolare, attività commerciali (gli stessi negozi nei quali può lui stesso investire le monete in oggetti ed equipaggiamento), oppure dedicarsi a dei "lavori", delle specie

La sala a cui è possibile accedere da qualsiasi parte del mondo: qui potrete cambiare abito, armi, controllare i trofei conquistati, scartare i regali, visitare la mappa del regno e fare tante altre belle cosette.



Le armi e le magie evolvono a seconda di come vengono utilizzate o dell'atteggiamento morale del principe.

IRONIA DA LEONI

Fable III è pervaso da un senso di ironia davvero gradevole. Nel corso del gioco avremo a che fare con tenerissimi gnomi sboccati da eliminare, con scommesse sulle corse di galline ("La gallina, questo animale tanto coraggioso quanto intelligente", dice un personaggio... ma cosa si fumano in Leolandia?), con maghi che giocano a una versione interattiva di un GDR e sono così nerd da chiamare la spada del protagonista "versione 10.3.4.5.126" o una roba del genere, con un soldato che si è ferito centinaia di volte ma è sempre sopravvissuto, giustamente soprannominato "Kekkulé", e con tanti, tantissimi altri momenti di pungente sarcasmo e battute di ogni genere. Fable III merita di essere giocato anche per questi dettagli, insomma.

LA GRAFICA DEL GIOCO È PIACEVOLE, SEBBENE NON SI STIA PARLANDO DI UN LIVELLO DI DETTAGLIO PARTICOLARMENTE ECCELSO

La via dell'eroe: qui è possibile spendere i sigilli della gilda per migliorare le abilità di combattimento o sbloccare nuove opzioni.

di minigiochi (tasto giusto al momento giusto, sempre le solite cose) come il pasticciere, il fabbro o il suonatore di liuto. Per quanto riguarda le ricompense mistiche, invece, il discorso è un po' più complicato. Ogni azione eroica del principe equivale a un certo numero di sfere magiche: conquistandone abbastanza si guadagna un sigillo della gilda che può essere speso per acquistare potenziamenti per il combattimento, nuovi incantesimi o facoltà particolari (nuove opzioni di dialogo con gli abitanti del regno, nuovi livelli di difficoltà per i lavori... cose del genere, insomma). I sigilli della gilda possono essere conquistati in vari modi: completando delle missioni secondarie, stringendo amicizia (o amori) con paesani e altri abitanti del regno o sconfiggendo nemici in battaglia (anche mostri erranti). Il numero di upgrade disponibili e il costo in termini di sigilli è tale per cui il giocatore deve scegliere attentamente cosa sbloccare: difficilmente, a meno di non dedicare molte ore ad attività secondarie, ci saranno sigilli a sufficienza per sbloccare tutte le opzioni.

NELLA STANZA DEI BOTTONI

Il nostro eroe ha a disposizione un altro utilissimo strumento per raggiungere i suoi obiettivi: grazie ai poteri di teletrasporto offerti dal sigillo della gilda di origine paterna, il principe può tornare in qualunque momento in una stanza ricca di utili funzioni. Qui è custodita l'armeria, con tutte le armi da corpo a corpo, quelle da fuoco e gli incantesimi acquistati o ottenuti nel corso dell'avventura. Il protagonista può portare con sé solo un'arma per tipologia (una spada o un martello, un fucile o una pistola e un solo incantesimo. Le magie diventeranno due quando si acquisterà la possibilità di fondere insieme le spell, generando nuovi effetti). Entrare nell'armeria al momento giusto può fare la differenza: a parte le armi ereditate dal padre, tutto l'equipaggiamento possiede diversi gradi di sviluppo ed evoluzione, in alcuni casi legato al tipo di azione da compiere. Ci sono quindi pistole che si potenziano uccidendo un certo tipo di nemici, altre che diventano capaci di far guadagnare denaro in certe ore del giorno o della notte e via discorrendo. Poter tornare nella sala in qualsiasi momento permette, insomma, di sviluppare delle strategie di gioco più o meno "profonde". La sala, tuttavia, non è un semplice deposito di armi: qui troviamo anche un pratico camerino dove combinare vestiti (alcuni acquistabili, altri ottenibili con quest e missioni secondarie), capigliature, tatuaggi e altri accessori, una tesoreria, in cui tenere d'occhio il patrimonio, i guadagni dalle attività commerciali acquistate e dalle case affittate, e una sala Live (Fable III si appoggia sul servizio Game for Windows Live) dove comunicare con altri amici, visitare il loro mondo e compiere delle particolari missioni pensate per il co-op. E se questo ancora non bastasse, sempre dalla sala è possibile visitare la mappa del mondo (utile anche per trovare missioni secondarie disponibili e altri dettagli su proprietà ed edifici da acquistare), scartare i regali che i vari paesani ci elargiranno, controllare i trofei e gli achievement portati a buon fine.

CONVERSIONE A U

La struttura di gioco proposta ricalca, seppur con evidenti miglioramenti, quanto proposto nella

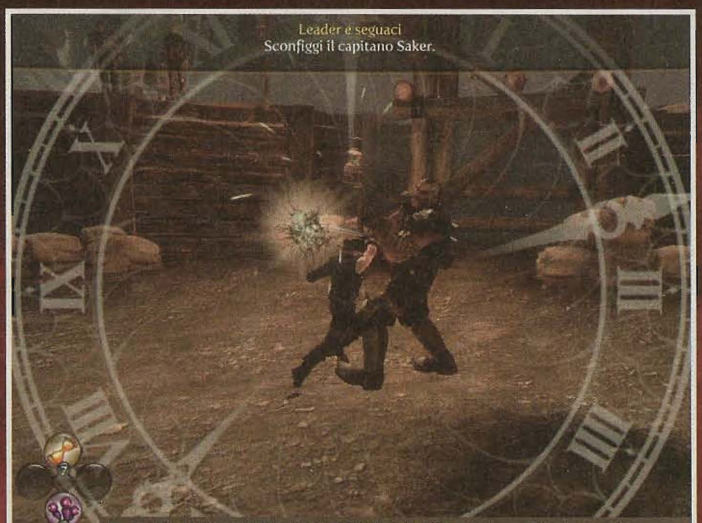
La mappa permette di vedere tutte le missioni attive e disponibili, gli immobili posseduti dal principe e lo stato delle varie quest secondarie.

La magia in Fable III è potente, specialmente quando si intrecciano due incantesimi per generarne un terzo.

FAMIGLIE REALI, ALTRO CHE PIPPA

Il principe ha una suo morale, o almeno un suo codice che è lo stesso del giocatore che lo governa. Può così essere buono e rispettoso o sfacciato e impudente. In entrambi i casi svilupperà delle relazioni con altri abitanti, con i quali potrà diventare amico o, nel caso di un coinvolgimento sentimentale, amante. Anche una volta decretato l'amore per una persona, il nostro principe avrà comunque la totale libertà di movimento: può uscire e portarsi a letto diverse persone (persino organizzare orge, se interessa). Nel caso si voglia fare le cose "per benino", è possibile chiedere la mano di una fidanzata e trasformarla in moglie. Magari il passo successivo è avere dei figli, degli eredi al trono pronti a diventare protagonisti di Fable IV...

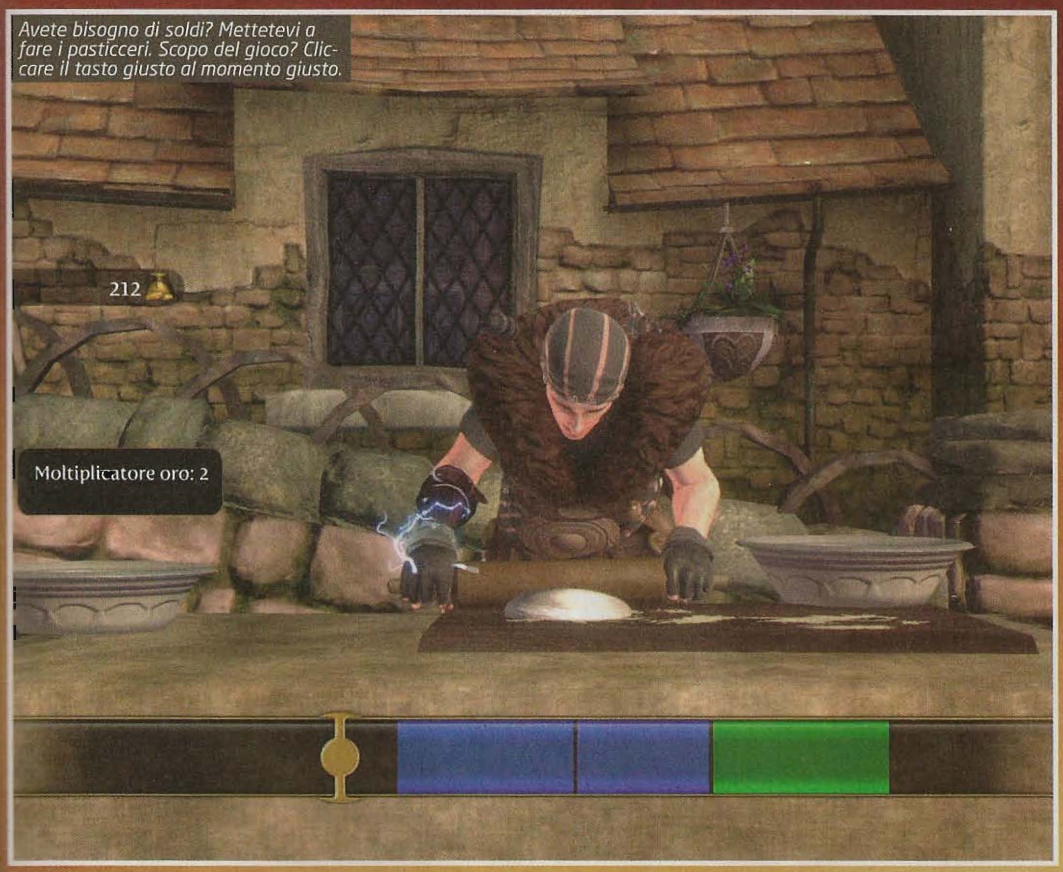
FABLE III È UN GIOCO DI AVVENTURA SEMPLICE, LINEARE NELLA SUA PARTE PRINCIPALE MA RICCO DI DISTRAZIONI SIMPATICHE E CAPACI DI CATTURARE L'ATTENZIONE DELL'UTENTE



In combattimento il principe può attivare varie pozioni: per rigenerare la salute, per rallentare il tempo, per evocare creature a sostegno.

precedente incarnazione della serie: Fable III è un gioco di avventura semplice, lineare nella sua parte principale ma ricco di distrazioni simpatiche e capaci di catturare l'attenzione del giocatore. Anche la struttura tecnica del titolo si può dire che segua la stessa filosofia: la grafica è piacevole, sebbene non si stia parlando di un livello di dettaglio particolarmente eccelso. Quello che è ovvio, come purtroppo succede sempre più spesso nel nostro mercato, è la totale conversione del titolo dalla sua versione per Xbox 360, un fatto questo che porta sempre con sé la spiacevole tendenza a proporre titoli più pesanti, meno fluidi e particolarmente esosi in termini di richieste grafiche. Nel caso di Fable III è lampante come sia sufficiente aumentare il dettaglio dei riflessi su superfici acquatiche, quello del clipping o la complessità delle ombre, per avere un peggioramento esponenziale delle prestazioni. Ciononostante, il titolo di Lionhead rimane piuttosto godibile anche con qualche rinuncia in favore delle prestazioni, e se si possiede una macchina sopra alle richieste hardware minime (diciamo sopra di una generazione? Ma sì, diciamolo), allora non dovrebbero esserci problemi nemmeno ad "aprire la manetta del gas" al massimo.

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it



Avete bisogno di soldi? Mettetevi a fare i pasticceri. Scopo del gioco? Cliccare il tasto giusto al momento giusto.

Commento

Fable III è un buon gioco di avventura e azione. Il livello di difficoltà non è particolarmente elevato, la grafica non è annoverabile tra le opere strepitose, la lunghezza complessiva non è esageratamente elevata eppure... eppure Fable III è pieno di ironia e di situazioni interessanti, ricco di attività secondarie, quest facoltative, minigiochi, upgrade da conquistare, obiettivi da raggiungere, scelte da compiere. Tutte cose che, nel complesso, portano il titolo a raggiungere una piazza d'onore decisamente meritata, nonostante la conversione piuttosto brutale e ottimizzazioni praticamente assenti che pesano un po' sulle richieste hardware complessive.

Pro: Ricco di cose da fare
Battute a palate
Storia leggera ma piacevole

Contro: Conversione senza ottimizzazione. Peccato.

VOTO 85

CPU: Dual Core 2.0 GHz (Dual Core 2.0 GHz) ■ RAM: 2 GB (4 GB)
SCHEDA VIDEO: ATI Radeon X1900/nVidia GeForce 7800 GT (ATI Radeon X1900/nVidia GeForce 7800 GT)
SPAZIO SU HD: 2 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
SVILUPPATORE: Coffee Stain Studios ■ PUBLISHER: Coffee Stain Studios
DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Internet
LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 14.99

www.coffeestainstudios.com

SANCTUM

BRONZE AWARD
THE GAMES machine

Gli alieni vogliono fare una festicciola, mica sterminare l'umanità. Potremmo anche lasciarli fare, se solo non intendessero umiliare il nostro cervello: questo non possiamo proprio permetterlo....

In diverse occasioni abbiamo parlato di ibridi fra FPS e strategici in tempo reale, segnati da diversi gradi di riuscita (o semplici promesse, nel caso non siano ancora usciti) ma quasi sempre rispondenti a una comune matrice produttiva, dalle parti degli sviluppatori indipendenti. In genere, non si tratta di imprese facili da mettere in campo, e agevole non è nemmeno il territorio scelto dagli svedesi di Coffee Stain Studios per la propria modification, che oggi analizziamo come titolo commerciale, al confine fra gli sparatutto in soggettiva e il genere dei tower defence: in questo senso, se i meccanismi tattici di Sanctum fossero impiegati in modo tradizionale, con visuale dall'alto e gestione delle unità sulle relative icone, non saremmo certo di fronte a qualcosa di sconvolgente, ma anzi a un prodotto privo di particolari slanci creativi, pur se ben fatto; stavolta, però, siamo sul campo per combattere e gestire in soggettiva le nostre fide torrette, così da scongiurare l'invasione del nemico, e questa è già di per sé una trovata intrigante e piena di spunti, un valido concept che ha bisogno di feature giocabili altrettanto intelligenti, per essere tradotto in un titolo divertente e fruibile. Proprio quello che sono riusciti a fare i ragazzi di Coffee Stain, con la prima versione di Sanctum e a maggior ragione con questa release, ulteriormente limata a livello di gameplay e rimpolpata, in modo non drastico ma comunque rilevante, sul terreno dei puri contenuti. E allora via di corsa, con torrette gatling e fucile d'assalto, che stanno per arrivare i temibili Soakers!

È NECESSARIO COMBATTERE IN FORMA DIRETTA, USANDO LE ARMI COME IN UNO SHOOTER, E IN UNA DIMENSIONE STRATEGICA BEN PIÙ RILEVANTE, PER IL BUON ESITO DELL'IMPRESA.

SANTUARIO CEREBRALE

L'ambientazione di Sanctum è volutamente generica per quel che riguarda il background, ma intrigante e riuscita per lo stile di unità e scenari, come avremo modo di ripetere in merito al comparto tecnico. In pratica, il nome del gioco si riferisce al valore "sacro" (in senso metaforico. L'impianto visivo è marcatamente sci-fi) dei nostri possedimenti, da preservare con le unghie e con i denti da orde di alieni decisi ad arrivare al nostro nucleo vitale, una sfera luminescente di una certa resistenza, indicata in percentuale. Anzi, sempre in odor di metafora potremmo dire che la mappa va difesa con le unghie e con il cervello,

Queste torrette sono adatte a bersagli lenti e resistenti. Se potenziate al massimo, però, vanno bene quasi per ogni occasione.

Nella seconda mappa, che poi è quella dell'originale mod, compaiono i primi nemici volanti. Sono deboli, ma servono tante torrette antiaeree per averne ragione.

Montare sul labirinto appena costruito è necessario per bersagliare le creature e controllare il nostro operato.

La fase di costruzione è semplice e intuitiva. Il sistema, inoltre, ricorda la modifica più recente, quindi è possibile operare sostituzioni "in serie".

riferendoci alla necessità di combattere in forma diretta, usando le armi come in uno shooter, e in una dimensione strategica ben più rilevante, per il buon esito dell'impresa, con la costruzione di postazioni automatiche di vario genere. Entrambe le tipologie di strumenti possono e devono essere migliorate, previa uccisione del maggior numero possibile di nemici (che, altrimenti, vanno a gettarsi nella sfera, rendendola sempre più vulnerabile) e conseguente accumulo di risorse: possiamo imbracciare un futuribile fucile da cecchino, una sorta di fucile d'assalto e un gingillo "tattico" in grado di rallentare i nemici, e ogni arnese ha la sua modalità secondaria, dall'ottica di precisione a due tipi di granate, distruttive o predisposte per rendere ancora più lenti i nemici, con effetto diffuso (alla fine, però, questa è l'arma meno utile); nella direzione del tower defence, invece, abbiamo a disposizione torrette con buona frequenza di fuoco, munite di laser o gatling, oppure soluzioni più potenti e lente, per avversari corazzati, insieme a unità in grado di colpire da lontano e sfoltire le linee nemiche. Al di là dei blocchi, usati come barriere e necessari a qualsiasi costruzione, un ruolo particolarmente importante lo ricoprono i "Televetor", speciali strutture che consentono di spostarsi rapidamente sulla mappa ed elevarsi su un punto più alto, per meglio seguire l'andamento tattico della partita, mentre altre trovate sono inserite nei livelli avanzati, come caselle di slow motion per bersagliare comodamente (si fa per dire, il ritmo può essere davvero infernale) le orde.

La costruzione di veri e propri labirinti comincia a diventare necessaria con l'introduzione di alieni con specifici punti deboli.

Come abbiamo accennato, è la componente strategica di Sanctum a portare i vantaggi più marcati, visto che limitarsi a potenziare le armi in soggettiva significa sopravvivere un paio di round, ma nulla di più. Al contrario, un'oculata opera di costruzione permette di respingere le ondate con un minimo di partecipazione diretta, almeno nelle prime fasi, bloccando gli accessi indirizzati al nucleo e disponendo accuratamente le costruzioni. Gran parte dell'area di gioco è divisa a scacchiera, con relative caselle per le unità, fatta eccezione per qualche insidiosa scorciatoia (da bloccare, se non si vuole perdere molto alla svelta), mentre i nemici forniscono la chiave per interpretare correttamente uno scontro, con i loro punti di forza e debolezza. Accanto a mostri piuttosto canonici, come i coriacei Walkers (anche in versione gigante, e son dolori) e gli sciami di piccoli Runner, lungo gli stage vengono proposte varianti decisamente più sfaccettate: per fare degli esempi, ci sono mostri velocissimi che si dimostrano delle schiappe in curva, oppure bestie corazzate con un zona vulnerabile sul retro e sulla testa dondolante, insieme a insidiosissime legioni volanti, dotate nel numero o nella capacità di cambiare traiettoria. Tutti questi elementi sono "incorniciati" in due fasi, rispettivamente dedicate alla pianificazione strategica, senza limiti di tempo per comprare unità o correggere le esistenti, e alla pugna vera e propria, che

GLI AUTORI DI SANCTUM HANNO SFOGGIATO INVIDIABILI CAPACITÀ NEL SERVIRSI DEI TOOL DELL'UNREAL ENGINE, IN SEDE DI MOD E IN QUESTA VERSIONE COMMERCIALE.

ZENO DEFENCE

Se difendere una base vi piace alla follia, e per questo avete letto con attenzione questa recensione, mi sembra giusto ricordarvi l'esistenza di un altro videogame "simil-tower defence" dal carattere quasi "sperimentale", sul quale abbiamo pure realizzato un'intervista/preview. Per la verità, ormai, Rock of Ages conta diversi mesi di ritardo, ma al team responsabile dell'ottimo Zeno Clash è giusto concedere i tempi supplementari. A differenza di Sanctum, il gioco non ha nulla a che fare con gli FPS, anche se sfrutta le logiche dei tower defence per dare vita a qualcosa di originale, nelle dinamiche e nel modo con cui il gameplay viene rappresentato: in attacco avremo a disposizione una gigantesca palla rocciosa, da far rotolare in mezzo a discese e rampe, in pieno territorio nemico, mentre in difesa ci saranno torri, fanteria, carri e fantasiosi animali, per fermare l'avanzata avversaria. Lo stile grafico, davvero bello a vedersi, è ispirato dichiaratamente ai cartoon realizzati da Terry Gilliam per i Monty Python, oltre che ad architetture, affreschi e pitture provenienti da secoli di storia dell'arte. Speriamo non tardi ancora molto.

In qualche misura, anche gli amanti delle caciare sci-fi più estreme avranno di che divertirsi.

Queste bestiacce volanti cambiano improvvisamente direzione. Da sole, però, non sono un grosso problema.

Questi mostri un po' "lovecraftiani", che possono essere uccisi solo da dietro, sono sopravvissuti al mio labirinto. Tocca finirli a mano.

Questa è la mappa più avanzata, almeno al momento. I nemici entrano nell'arena da tre direzioni, se contiamo anche il cielo.

si conclude con lo sterminio dell'avversario o con il suo arrivo al nucleo. Fin qui, però, abbiamo spiegato caratteristiche condivise con l'omonimo mod per UT3, quasi senza eccezioni. Ma allora cosa giustifica un esborso di denaro, pur se contenuto? Beh, in generale possiamo dire che Sanctum merita i vostri soldi in termini strettamente qualitativi, e su questo non abbiamo alcun dubbio, mentre sull'ampliamento dell'offerta possiamo dire di aver trovato lo sforzo produttivo di Coffee Studios "ragionevole", senza particolari sorprese. Al di là dei livelli di difficoltà, uno dei quali davvero estremo, all'unica mappa della versione alpha ne sono state aggiunte due, ovvero il livello iniziale, particolarmente adatto a padroneggiare le regole di gioco, e un'ambientazione più complessa, con tanti punti d'ingresso per i nemici e un ampio terreno per la difesa, con doppia scacchiera; le meccaniche sono pressappoco identiche all'originale, ma un lavoro di fino ha riguardato i comandi e i simboli tridimensionali per la costruzione delle unità, ora più chiari e comodi nell'uso, con ottimi risultati alla prova sul campo. Certo, si poteva sperare in qualcosa di più avanzato e coraggioso (ma non troppo semplice da proporre, per un team di piccole dimensioni), anche perché l'indiscussa originalità del gameplay fornisce diversi spunti per le modalità, e non solo nella direzione del co-op. La modalità cooperativa c'è, con logiche in tutto e per tutto simili al single player, ed è stata così ben accolta da far promettere a CS un ampliamento del numero di partecipanti, da 2 a 4 giocatori. Tuttavia, la bontà del gameplay è tale da far fantasticare su opzioni ancora più "enhanced": uno shooter sui generis come Monday Night Combat, ad esempio, ha sfruttato le basi del tower defence nell'ottica di partite competitive, mettendo le orde "automatiche" (in quel caso formate da robot) l'una contro l'altra, a fianco dei giocatori. Personalmente, però, ho preferito di gran lunga l'esperienza avuta con Sanctum, complice una personalità molto diversa (MNC, in fin dei conti, è un action orientato alle console) e una dimensione tattica più complessa, per non parlare del feeling praticamente perfetto con i comandi PC. Al momento, un limite può essere rappresentato dall'assenza di una lista server per il co-op (anche su questo punto, però, è stato promesso un intervento in tempi brevi), con l'obbligo di chiamare a raccolta amici di Steam o collegarsi a un indirizzo IP per una partita privata. Ma vale comunque la pena.

ACCANTO A MOSTRI PIUTTOSTO CANONICI, COME I CORIACEI WALKERS E GLI SCIAMI DI PICCOLI RUNNER, LUNGO GLI STAGE VENGONO PROPOSTE VARIANTI DI NEMICI DECISAMENTE PIÙ SFACCETTATE

UDK USATO COME SI DEVE, ALTRO CHE GIOVINASTRI

Le recensioni non sono il luogo preposto alla polemica, quindi bypasso volentieri le spiegazioni al titoletto qua sopra. Resta il fatto che gli autori di Sanctum hanno sfoggiato invidiabili capacità nel servirsi dei tool dell'Unreal Engine, anche in sede amatoriale, con un risultato contemporaneamente leggero e appagante agli occhi del giocatore, ulteriormente perfezionato in questa release. Nel caso specifico, non sono da ricercare le finezze di alcuni (nemmeno tutti) tripla A , ma modelli, scenari ed effetti di Sanctum rispondono a uno standard elevato, per controllo delle feature tecniche, buon gusto e riuscita del level design: gli sviluppatori sono riusciti a mettere in relazione l'impianto di ogni singolo elemento visivo con il gameplay, concedendosi qualche citazione esterna (soprattutto per i nemici) ma mantenendo sempre alta l'asticella dell'originalità, in questo ambito come negli aspetti già analizzati. Anche qui vale quanto detto nel paragrafo precedente, e cioè che uno sforzo maggiore avrebbe potuto portare CS alle soglie dell'eccellenza, così al primo colpo. Invece abbiamo "solo" a che fare con un "giochino" di livello encomiabile, da godersi senza remore in attesa di qualche contenuto in più.

Mario Baccigalupi
secondvariety@sprea.it

In questo caso vanno sfoggiate doti da giocatore di shooter: con una certa rapidità, bisogna centrare la testa dondolante dell'abominio.

Commento

La versione commerciale di Sanctum possiede qualità tali da poter essere consigliata senza particolari riserve. Potremmo raccomandare il gioco agli amanti degli FPS o del sotto-genere strategico dei tower defence, visti gli elementi mischiati da Coffee Stain, ma quando un gameplay è così ben orchestrato preferiamo estendere il consiglio a tutti i videogiocatori, che non dovrebbero lasciarsi scappare un simile concentrato di buone idee, tanto in singolo quanto in co-op. Magari ci saremmo augurati contenuti un poco più corposi, in termini di mappe e modalità, ma speriamo che CS riesca a rimediare nei mesi a venire: anzi, se patch ed eventuali DLC andassero nella direzione auspicata (e in parte, a livello di aggiornamenti, il processo è già in atto), il voto finale potrebbe persino diventare inadeguato. Tenetelo presente.

Pro: Riuscito mix di FPS e tower defence.
Graficamente leggero e piacevole.

Contro: Contenuti non troppo generosi.

VOTO 82

■ CPU: Single Core 2,4 GHz (Dual Core 2,4 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 7600/ATi X1600 (nVidia GeForce 8800/ ATi Radeon HD4850)
■ SPAZIO SU HD: 3 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Milestone ■ PUBLISHER: Black Bean
■ DISTRIBUTORE: Leader ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 44,90

www.sbkthegame.com

SBK 2011

Nuova versione per il decennale simulatore di Superbike. Le novità di questo appuntamento? Poche, ma tutte mirate a rendere vario e accessibile il mondo delle due ruote "di serie"...

Anche in questo 2011 Milestone torna sulla scena del crimine. È dal lontano 2000 (o forse dal 1999, la memoria potrebbe giocare brutti scherzi) che l'italianissima software house propone con cadenza regolare una nuova versione per il marchio ufficiale SBK. Anche la versione di quest'anno non fa eccezione al rituale, quindi: ci troviamo a poter cavalcare tutte le moto del campionato Superbike e quelle dei circuiti affiliati (Superstock e WSS) con tutti i piloti relativi e tutti i team del caso. Non solo: SBK 2011 offre anche una selezione di leggende della Superbike, un nutritissimo numero di gadget da sbloccare per personalizzare il proprio pilota, diverse modalità (compresa la novità "SBK Tour"), una parte online e tante altre chicche. Direi che c'è materiale a sufficienza per ingolosire i patiti delle due ruote: non perdiamo altro tempo e andiamo un po' più a fondo in questo simulatore di pieghe e scartavetrate sull'asfalto...

OPZIONE SU OPZIONE VIENE SU UNA BELLA CORSA

Di SBK 2011 si può dire tutto tranne che non venga incontro ai diversi gusti delle tipologie di giocatori in circolazione. Il titolo di Milestone, infatti, è scalabile in tutte le sue principali sfaccettature. Partiamo dai livelli di simulazione: nonostante l'abbandono della modalità arcade, SBK 2011 offre tre diversi livelli di realismo, adatti a principianti, esperti o soggetti di "media capacità". Gli utenti più orientati all'azione possono avvalersi del livello di simulazione basso che, per intenderci, è dedicato a chi predilige la frenata assistita e non si interessa di altri dettagli se non il mantenere la moto in pista. Salendo a livello medio le cose si fanno decisamente più interessanti: la possibilità di cadere aumenta, la frenata è gestita dal giocatore senza aiuto e molti altri a-

DI SBK 2011 SI PUÒ DIRE TUTTO TRANNE CHE NON VENGA INCONTRO AI DIVERSI GUSTI DELLE DIFFERENTI TIPOLOGIE DI GIOCATORI IN CIRCOLAZIONE

SBK 2011 riprende il classico simulatore di Milestone, migliorandolo sotto diversi punti di vista.

La varietà di corse ed eventi a cui partecipare è più che soddisfacente.

Oltre al campionato SBK sono disponibili due circuiti inferiori, la Superstock 1000 e la Supersport.

Nonostante il numero di poligoni aumentato, corridori e moto mostrano ancora qualche piccola sbavatura.

Nella modalità Carriera, impennare o azzardare un sorpasso può portare punti rispetto.

SBK 2011 SI ARRICCHISCE DI UN'ULTERIORE MODALITÀ DI GIOCO, IL TOUR

UNA CARRIERA, UNA GARA, UN PILOTA

La libertà di configurazione messa a disposizione da SBK 2011 si ripresenta nel momento in cui si deve scegliere il tipo di corsa o il campionato a cui partecipare. A parte la tradizionale gara libera (configurabile, come abbiamo detto, a piacimento) è possibile scegliere un tradizionale Time Attack, simulare un intero weekend con prove libere, qualifiche e meccanici pronti a consigliare assetti e a riparare eventuali danni, o un intero campionato. Anche questa volta, poi, torna in gioco la modalità carriera, con qualche novità in più. In questa interessante variante è possibile creare il proprio pilota e iscriversi al torneo Superstock. Da qui in avanti, a

spetti, come la posizione sulla moto, iniziano ad avere un effetto concreto. Il livello di simulazione elevato elimina ogni aiuto, offrendo una sfida adatta solo a chi ha la capacità di gestire le frenate come nella realtà. Queste tre varianti si combinano poi con altre decine di parametri: in qualsiasi gara è possibile scegliere la lunghezza della sfida (in percentuale, rispetto alle gare reali, dal 5% al 100%), se attivare la stanchezza del pilota, l'usura di sospensioni, pneumatici e freni, se utilizzare diverse situazioni atmosferiche (comprese quelle dinamiche che cambieranno durante il corso della gara), o ancora se evidenziare la traiettoria ottimale, i danni da caduta e via di questo passo. Il paradiso della configurazione, insomma, che permette di correre facendo ampiamente a sportellate (anche se fare a sportellate in moto è un modo di dire un po' fuori luogo) o simulando ogni aspetto di una gara.

Alcuni eventi prevedono che rispettiate la traiettoria ideale, senza errori o uscite di pista.

SBK Legend: ovvero, la bellezza di correre contro i più importanti centauri di sempre.

Animazioni e ombre sono migliorate parecchio, rendendo i replay molto più gustosi e realistici.

Le condizioni climatiche possono cambiare in gara, così come lo stato dell'asfalto.

L'SBK tour propone sfide di vario genere sui circuiti di tutto il mondo.

Ok, non avrò fatto un figurone con i miei rivali gestiti dalla IA, ma serviva proprio una "foto di gruppo", non vi pare?

SE SIETE AMANTI DELLE DUE RUOTE E FEDELI SEGUACI DELLE SUPERBIKE TROVERETE BEN POCHI MOTIVI PER NON METTERVI A INSEGUIRE I TANTI TROFEI A DISPOSIZIONE

seconda dei risultati in pista, dei rivali sconfitti e – novità – dello stile di guida (si guadagnano punti rispetto compiendo acrobazie o gesti particolarmente graditi al pubblico), si potrà equipaggiare la moto con nuovi upgrade o ottenere un contratto con un team più prestigioso, fino a raggiungere la classe Superbike vera e propria. La modalità carriera, così come è concepita, offre una più che discreta variante al solo correre in campionato o in gara singola: ogni evento potrebbe offrirci un pilota da sconfiggere per ottenere punti rispetto o un obiettivo per il team che può non essere la vittoria assoluta. Se ancora la scelta di modalità non vi sembra completa, dovete sapere che SBK si arricchisce di un'ulteriore opzione, il Tour: dietro a questo nome si "nasconde" una serie di sfide già vista in molti altri giochi di corsa. Nel dettaglio, l'SBK Tour offre una cinquantina di eventi differenti (dal completare un giro entro un certo tempo limite a una gara a checkpoint, dal giro pulito senza uscire di pista alla sfida con un rivale) disseminati nelle varie tappe del campionato SBK. Inutile dire che vincendo le sfide (per ogni evento ci sono due diversi livelli: vittoria o annientamento) si possono sbloccare nuovi piloti leggendari, caschi per il proprio avatar, foto e video extra e tante altre cosucce del genere.

UMBRELLA GIRL A PARTE...

Uno dei punti su cui Milestone si è spesa di più, a parte offrire tutto il panorama di opzioni e di modalità visto fino a ora, è l'aspetto estetico e il realismo di gara vero e proprio. Sul piano grafico, in effetti, rispetto a SBK X il miglioramento, in termini di poligoni a disposizione, è netto. Certo, tutto quanto fa da contorno a pista e moto è ancora piuttosto scarno, soprattutto nella densità di oggetti, edifici, alberi e altro, ma il miglioramento c'è e si vede. Alla stessa stregua, le nuove animazioni dei piloti rendono sicuramente più giustizia ai centauri, anche grazie a cinque differenti "stili" di guida per ogni corridore, pur nascondendo ancora un qualche aspetto "meccanico" nel loro comportamento. Un miglioramento, questo sì, ma la perfezione è ancora lontana. Pazienza, confortiamoci con elementi di realismo decisamente interessanti, come il progressivo modificarsi dell'asfalto dopo la caduta della pioggia (con tanto di fasce di circuito gommate e non) che aggiunge sicuramente di più alla gara di qualche spalto con spettatori animati (ci sono, ma potrebbero essercene di più).

SI BUÒ KORRERE

In definitiva, anche questa volta il prodotto Milestone è da segnalare nella sua ottima offerta di modalità di gioco e livelli di difficoltà scalabili, ma c'è ancora strada da fare per quanto riguarda il motore grafico e il lato estetico.

C'è poco da fare: se siete amanti delle due ruote e fedeli seguaci delle Superbike troverete ben pochi motivi per non mettervi a inseguire i tanti trofei a disposizione. Se invece siete corridori della domenica... beh avrete sicuramente più di un motivo per innamorarvi delle SBK, anche grazie a questo gioco.

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

Commento

SBK 2011 è una buona evoluzione del diretto predecessore, al quale aggiunge nuove modalità, qualche sfida e un motore grafico rimaneggiato e parzialmente migliorato. A limitare in parte un giudizio decisamente positivo rimane solo l'entità dei miglioramenti estetici: nonostante gli sforzi, il gioco risulta ancora poco attento al dettaglio, specie per tutto quello che c'è a contorno di moto e centauri. Peccato, perché per quanto riguarda il livello di simulazione, specialmente grazie ai tre diversi livelli di difficoltà, c'è davvero pane per ogni dente in circolazione, dal più spaesato motociclista in erba al più appassionato conoscitore delle due ruote.

Pro: Tante opzioni e modalità di gioco
Tutto quanto fa SBK, con marchio originale

Contro: Un po' più di dettaglio avrebbe giovato
A quando il vero e definitivo salto di qualità?

VOTO 80

■ CPU: Single Core 3 GHz (Dual Core 2,4 GHz) ■ RAM: 2 GB (4 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 8800 512MB o ATi equivalente
■ SPAZIO SU HD: 10,0 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Maxis ■ PUBLISHER: EAs
■ DISTRIBUTORE: EA ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 39,90

www.darkspore.com

Ok, è fatto da Maxis e si chiama Spore, sebbene in una variante più tenebrosa. Ma a parte questi due fattori non c'è nulla in questo titolo del simulatore di vita che conoscevamo...

Darkspore

Avolte ti chiedi il perché di certe scelte. Succede quando vai in pizzeria e sei convinto che ordinerai una semplice prosciutto e funghi per poi ritrovarti nel piatto una cosa fatta di melanzane, patatine fritte, salsiccia e una montagna di tonno. Peeeerché? Non si sa. Ecco, la stessa cosa, più o meno, deve essere successa agli sviluppatori di Maxis. Sono passati tre e rotti anni da quando Will Wright ha proposto il suo simulatore di vita (dalle cellule alle stelle, ricordate?). Qualcuno avrà pensato "Ehi, facciamone un nuovo capitolo". Tutti d'accordo ma poi, al momento di ordinare al cameriere, qualcuno ha detto: "Però questa volta vorremmo che sia un multiplayer online game, con molta cooperazione e un gameplay alla Diablo". Peeeerché? Non si sa. Ma l'abbiamo tra le mani ed è quindi giusto scoprire cosa offre questo seguito che non è un seguito, o questa prosciutto e funghi che non è una prosciutto e funghi...

CROGENITOR E FILGIOSPORI

La trama di Darkspore non è certo uno dei suoi punti di forza. Anzi, sembra qualcosa messo in piedi solo per giustificare la nostra presenza in questo contesto. Siamo uno dei tanti Crogenitor sparsi per l'universo, il che significa che siamo specie di scienziati pazzi che giocano con il DNA delle creature che incontrano, alterandone le funzioni per costruire l'essere perfetto. Qualche tempo prima dell'inizio della nostra avventura, i Crogenitor si sono imbattuti in un particolare DNA chiamato E-DNA (dove la E dovrebbe stare per Esponenziale). Questo nuovo elemento è stato manipolato senza troppe attenzioni, con il risultato di generare la Darkspore, una specie di versione mutata e particolarmente malefica che si è diffusa in quasi tutta la galassia minacciando l'esistenza stessa degli esseri viventi "buoni". Ma torniamo a noi: all'inizio del gioco, appena installato e lanciato un account valido di Darkspore (non c'è alcun pagamento mensile o microtransizione, compri la scatola e sei online senza altri costi aggiuntivi) ci troviamo a essere svegliati

ABBIAMO A DISPOSIZIONE BEN 100 EROI, SBLOCCABILI SOLO QUANDO AVREMO CONQUISTATO L'ESPERIENZA NECESSARIA

Darkspore è un titolo distante dai soliti prodotti Maxis.

Ogni livello ci permette di scegliere tre eroi tra quelli sbloccati e con questi affrontare vagonate di nemici.

L'editor di creature mostra quanto dettagliati siano i modelli degli eroi. Peccato che gran parte di questo dettaglio vada persa a causa dell'inquadratura.

CONCATENARE I BONUS

Una delle caratteristiche più innovative di Darkspore è, e non ridete, legata alle ricompense guadagnate alla fine di ogni mappa di gioco. Al termine di ogni avventura, infatti, ci viene chiesto se vogliamo "rollare" una ricompensa o portarci dietro il bonus e accumularlo con il livello successivo, nella speranza di ottenere oggetti più rari da usare sugli eroi. Ovviamente l'azzardo prevede uno scotto da pagare: se si perde il livello dopo, tutto il bonus va a farsi benedire. Sembra una stupidata, ma questo sistema ha i suoi pregi, specialmente quando si gioca con perfetti sconosciuti troppo poco abili o decisamente più bravi di noi...

Nel gioco si controlla una sola creatura per volta, cambiando eroe a seconda delle evenienze.

dall'Intelligenza Artificiale dell'astronave su cui ci troviamo. Siamo uno dei pochi Crogenitor sopravvissuti alla Darkspore: il nostro compito è risvegliare eroi dotati di E-DNA e con questi combattere l'infezione galattica.

CENTO EROI SON PARTITI

La trama, per quanto banalotta (aspettate di vedere i filmati che spiegano il perché e il percome ci tocchino pianeti sempre nuovi da "deratizzare"... Una sarabanda di scuse campate in aria con tanto di gergo Technobabble che fa tanto Sci-Fi), giustifica la nostra presenza: siamo uno scienziato e abbiamo a disposizione campioni di E-DNA da scongelare per combattere i cattivi. Nel dettaglio, possiamo contare su 100 eroi, sbloccabili solo quando avremo conquistato l'esperienza necessaria. All'inizio potremo scegliere solo tra un manipolo di esseri, uno per ognuna delle cinque tipologie (Quantum, Plasma, Necro, Bio e Cyber). Ogni eroe appartiene a uno di questi generi, ma in più ha una classe che ricorda quelle tradizionali di molti RPG online: abbiamo il Sentinel, tank da combattimento ravvicinato, il Tempest, con attacchi dalla distanza, e il Raveger, destinato al combattimento con attacchi a sorpresa e combo veloci. Se questo non bastasse, ogni eroe, genere e classe a parte, ha anche un set di abilità uniche: un attacco base, un'abilità passiva (come rigenerare energia, indebolire un tot di avversari, moltiplicare i danni in base alle azioni), due abilità speciali e una abilità comune a tutti gli eroi del gruppo (ci torneremo a breve). Tante variabili servono a scegliere la squadra giusta da portarsi in ogni combattimento: i nemici hanno la stessa divisione in categorie, con il vantaggio di essere particolarmente forti contro un nemico dello stesso genere (un mob Bio non va affrontato con un eroe Bio, insomma). Per fortuna, al giocatore è permesso portare tre diversi eroi per battaglia, anche se è possibile utilizzarne uno solo per volta con un cooldown per il cambio di avatar. Questo, in termini di gioco, si traduce in un discreto numero di combinazioni: ogni personaggio, infatti, ha il suo set di abilità, i nemici contro cui è più forte e uno stile di gioco (ravvicinato, da distanza o di supporto) adatto a giocatori diversi.

Aggiungere equipaggiamento agli eroi significa modificare le dimensioni di corna, code, antenne o braccia robotiche.

LA GENETICA, QUESTA (S)CONOSCIUTA

Gli eroi sbloccabili possono essere equipaggiati con nuovi elementi che ne potenziano le caratteristiche di base, l'energia (necessaria per usare le abilità) e i punti ferita. Solo che, essendo tutto basato sul DNA, e potendo sfruttare l'editor di creature già visto in Spore, qui l'equipaggiamento non si riduce a semplici accessori. Si parla di veri e propri "pezzi di eroe": nasi, occhi, artigli, spuntoni, code... Ognuno di questi elementi può essere posizionato, ingrandito, ruotato e colorato a piacimento. Un dettaglio notevole, specialmente perché è solo grazie a questi miglioramenti che i nostri personaggi evolvono, diventando più potenti: l'avanzamento di livello, infatti, è riservato unicamente al Crogenitor, che può sbloccare così upgrade per la nave madre (nuovi slot per squadre di eroi, miglioramenti per l'inventario e via dicendo). Gli eroi hanno comunque un livello nominale, dato dai miglioramenti genetici equipaggiati. Questo sistema permette di modificare, sebbene non completamente, l'aspetto dei personaggi e la loro capacità di combattimento.

L'EQUIPAGGIAMENTO NON SI RIDUCE A SEMPLICI ACCESSORI, MA CONTEMPLA VERI E PROPRI PEZZI DI EROE: NASI, OCCHI, ARTIGLI, SPUNTONI, CODE SONO LÌ, AD ASPETTARCI!

Gli oggetti raccolti durante le missioni possono essere usati sugli eroi o rivenduti per acquistare upgrade per la nave madre.

Gli effetti luce di Darkspore rendono piuttosto confusi gli scontri più affollati.

IL GAMEPLAY È TUTTO BASATO SULL'AFFRONTARE ORDE DI NEMICI SCEGLIENDO IL GIUSTO EROE CON LE ABILITÀ E I POTENZIAMENTI CORRETTI

Il vero peccato, ma ne parleremo quando arriveremo agli aspetti tecnici, è che in tutto il gioco la vista degli eroi è troppo lontana per potersi godere dettagli come corna o piedi più grandi...
In termini di gioco, invece, la combinazione tra eroi, tipologie, classi ed equipaggiamento provvede sicuramente un gran numero di opzioni e dovrebbe garantire una certa longevità a Darkspore.

PVE CO-OP E PVP. EVVIVA LE SIGLE!

Ok, tre eroi scelti tra blablabla ed equipaggiati con blablabla. Ma per fare che? Ecco la nota veramente dolente dell'intero progetto, ben più della trama, per dirla tutta.
Che si scelga di giocare una mappa della campagna (il gioco è diviso in mappe e mondi, come fossero livelli di un platform: 1-1 fino a 1-4, poi si passa a 2-1 e così via di capitolo in capitolo) in solitario o con altri giocatori (fino a un massimo di quattro, selezionabili a mano o cercati automaticamente), ogni livello propone lo stesso soggetto. Ci troviamo in un punto dello stage e dobbiamo arrivare alla fine, attraversando orde di nemici. Tutto qui? Beh, altrimenti perché avrei citato Diablo e gli Hack 'n' Slash in generale? Il gameplay è completamente basato su questo: affrontare orde di nemici scegliendo il giusto eroe con le abilità e i potenziamenti corretti, magari coordinandosi con altri giocatori.
Abilità e tutto il resto servono solo a dare un motivo per il click selvaggio sui nemici. Un'operazione, quella di puntamento, nemmeno troppo comoda, visto che i livelli, costruiti su più piani e pieni di elementi che oscurano la vista al giocatore, fanno di tutto per rendere difficile il "mirare" il giusto nemico in mezzo alla confusione.
Se la campagna, così com'è concepita, non sembra fare per voi, per fortuna è prevista anche una modalità PvP per 2 e 4 partecipanti. Al momento di andare in stampa non abbiamo ancora potuto provare la versione definitiva di questa modalità: in Open Beta ci è capitato che il sistema di matchmaking (insomma, il "trova nemici") impazzisse, proponendoci sfide sbilanciate contro avversari umani (con eroi troppo potenti o troppo deboli). In questo modo abbiamo potuto constatare che il potenziale per un PvP divertente c'è tutto, ma sappiamo bene che in queste cose basta un piccolo errore nel bilanciamento di classi ed equipaggiamento per mandare tutto a ramengo.

Ogni abilità tra quelle a disposizione dell'eroe consuma potere, che altri non è che la più tradizionale "mana", rivisitata in chiave Sci-Fi.

MA LE SPORE ERANO COSÌ PSICHEDELICHE ANCHE PRIMA?

Darkspore, insomma, è un gioco che prende il genere degli H&S, aggiunge un po' di salsa Sci-Fi e butta tutto nel calderone dei MMO cooperativi. Un'idea originale, ma che non convince in quasi nessun aspetto. Prendiamo, per esempio, la grafica. Basandosi sul Creature Editor di Spore, le animazioni e i dettagli degli eroi di Darkspore, così come i nemici, sono di una qualità altissima. Peccato che il resto del motore generi delle mappe piuttosto scialbe, non tanto nei dettagli, piuttosto buoni, quanto per la mappatura dei colori molto aggressiva o per la strana tendenza ad applicare effetti "speciali" agli eroi, turbando le nostre pupille con giochi di luce almeno bizzarri. Il risultato? Spesso sembra che i personaggi siano incollati su uno sfondo che non c'entra niente con l'azione. Una cosa inspiegabile, per Maxis, ma che di sicuro potrebbe scoraggiare i più attenti al dettaglio. Oltre a questo rimangono delle mappe senza un vero mordente, costruite sempre con un unico percorso, ripetitive nelle strutture e, cosa ancora più grave, del tutto non interattive con l'azione (tradotto: non ci sono porte da aprire, muri da sfondare, elementi da spostare... niente di niente). Ok che stiamo parlando di un "ammazza i mostri il più in fretta che puoi", ma qualcosa di più elaborato, dalla casa di Sim City e The Sims, ce lo aspettavamo...

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

Commento

Darkspore è un titolo davvero poco comprensibile, benché nel complesso abbia alcune peculiarità e una qualità di fondo complessiva sufficiente. Di Spore ha mantenuto solo alcuni elementi dell'editor, e nemmeno tutti. Il resto del gioco si basa su un gameplay che non decolla mai, a cui aggiunge elementi RPG e tonnellate di variabili. Il risultato? Un prodotto onesto e poco più, che può essere adorato o odiato senza mezze misure. Chi non si lascia annoiare da scontri sempre uguali, mappe poco originali e un PvP di certo piuttosto basilare potrebbe appartenere alla prima categoria. Per tutti gli altri il rischio di realizzare la combo "noia e frustrazione" è alto, anzi altissimo...

Pro: Hack & Slash multi giocatore
Centinaia di eroi, abilità, armi e gadget

Contro: Engine discreto ma difetti troppo evidenti
Gameplay ripetitivissimo

VOTO 62

La guida *INDISPENSABILE, PRATICA*, utile e divertente

CORRI SUBITO IN EDICOLA!

■ CPU: Single Core 2.4 GHz (Single Core 2.4 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X1800/nVidia GeForce 7600 (ATi Radeon HD2870/nVidia GeForce 8600)
■ SPAZIO SU HD: 1 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: 11 Bit Studios ■ PUBLISHER: 11 Bit Studios
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 9.99

www.anomalythegame.com

ANOMALY: WARZONE EARTH

Se a guidare i corazzati c'è un pazzo, che corre in mezzo a esplosioni e tempeste elettrostatiche, gli alieni devono stare attenti: l'umanità è troppo strana per loro...

Se volete dare risposte rapide, ma ben ponderate, a madri, fidanzate e mogli, Anomaly: Warzone Earth è il gioco che fa per voi. Tra le altre cose, per raggiungere un simile risultato non dovete nemmeno sottoporvi a una seduta "virtuale" del Dr Kawashima, come potete ben vedere dalle immagini (poi, al limite, Brain Training e similari vanno bene per uno come me, che si avvia verso gli "anta"), perché nel videogame degli indipendenti 11 Bit Studios ci sono frotte di alieni e altri elementi dedicati alla parte più caciarona del nostro sistema nervoso centrale. Il fatto è, però, che la vita procede e i dilemmi quotidiani aumentano, e non è stato difficile immedesimarmi nella colonna di corazzati protagonista di A:WE, che deve aver ragione delle insidie senza mai potersi fermare un attimo, nonostante il valore "logistico" della sfida. Ci sono minimali pause strategiche, legate alle peculiari logiche di gioco, ma anche questa soluzione assomiglia a quando ci fermiamo qualche secondo a riflettere, nel mio caso su un cambio di pannolino "tattico" o su un diniego sensato a una richiesta di denaro a uso familiare. Dopo questa intro, addirittura irrispettosa del buon clima che si respira in casa Baccigalupi, qualcuno potrebbe consigliarmi un buon psicanalista, esperto in dissociazioni fra vita reale e mondi immaginari: almeno, però, fidatevi del giudizio complessivo su Anomaly: Warzone Earth, che colloca questo titolo fra le sorprese più piacevoli degli ultimi tempi grazie a una coerenza di fondo insita in ogni aspetto, giocabile e visivo. Parola di comandante super-fico.

DAVANTI AL CONVOGLIO, IL NEMICO EXTRATERRESTRE SI PONE COME UN GIOCATORE DI TOWER DEFENCE, CHE USA LE SUE UNITÀ PER INTRALCIARE L'AVVERSARIO

TOWER DEFENCE REVERSED

Il titoletto qua sopra va inteso nel suo significato letterale, e fra poco vedremo perché. Prima, però, il gioco di 11 Bit merita un piccolo excursus sul background che ne giustifica l'azione: A:WE è un esempio di come si possa coinvolgere il giocatore anche con una premessa risaputa, in questo caso un'invasione aliena, senza ammantare l'atmosfera di connotati semi-umoristici o smaccatamente ridanciani (scelta che sembra andare per la maggiore), giocando sullo stile visivo e sull'asciuttezza della narrazione. Fin dalla prima missione, la sensazione evocata dall'incedere dei nostri mezzi risulta dotata del giusto pathos, mentre veniamo introdotti in un sol colpo nelle regole base del gameplay e in una misteriosa cupola energetica, costruita dagli invasori nel cuore di Bagdad. Nel plot, un accadimento dello stesso tipo interessa anche Tokyo, e proprio questi due scenari sono il teatro dei 14 livelli che compongono lo storymode, da spendere nel tentativo di difendere la terra da una minaccia apparentemente inarrestabile. Tuttavia, quanto abbiamo appena detto non riguarda un action adventure, con personaggi e situazioni illustrate nel dettaglio, e anche per questo è più facile rico-

Le torrette aliene sono ben diversificate: ad esempio quella al centro dell'immagine è devastante, ma il suo raggio d'azione è limitato.

La ricostruzione di Bagdad e Tokyo è volutamente imprecisa, ma è possibile riconoscere alcuni distintivi segni urbani.

Questa colonna di carri armati è sbilanciata, e ne ho pagato le conseguenze: prima di riempire gli slot, è meglio partire con un convoglio potenziato e compatto.

ANOMALIA DA DISTACCO

Difficile che qualcuno abbia sentito nominare 11 Bit Studios, a meno di non seguire le diaspore delle software house dell'est Europa. Spesso si tratta di realtà animate da numerosi professionisti di talento, tanto che i "divorzi" possono portare alla formazione di nuovi team con evidenti capacità creative (come è successo con 4A-Games, gli autori di Metro 2033, nati da una costola di GSC). Nel caso di 11 Bit, il nucleo centrale proviene in egual misura da CD Projekt Red Studio, sviluppatori di The Witcher e relativo seguito, e da Metropolis Software, partner per il secondo capitolo della stessa saga. In particolare, pare che alcuni membri di MS non abbiano gradito il rallentamento e la successiva messa in "stand by" del progetto They, dopo l'acquisto della SH da parte del publisher polacco CD Projekt: a dire il vero dispiace un po' anche a noi, perché il titolo in questione è un FPS di fantascienza dalle caratteristiche interessanti, dal peculiare aspetto estetico alla larga personalizzazione concessa sulle armi. Speriamo in un rilancio, dunque, una volta lucidata a dovere l'armatura dello Strigo.

ABBIAMO A DISPOSIZIONE UNA MAPPA STRATEGICA RELATIVA A STRADE E SVINCOLI, CHE FERMA L'AZIONE E DÀ LA POSSIBILITÀ DI CAMBIARE AL VOLO IL PERCORSO DEI VEICOLI.

In questa missione bisogna proteggere un aereocargo. Ovviamente, un simile obiettivo prevede un tempo limite e un percorso preferenziale.

noscerne le qualità: A:WE è dotato di uno schema di gioco piuttosto astratto, senza alcuna pretesa di realismo o simulazione strategica, che però non toglie all'utente il gusto di partecipare alle vicende in modo convinto, pur nei limiti di un'esperienza leggera e basata sul ritmo, più che sulla complessità dei contenuti. Il nostro ruolo è quello di un comandante di un reparto d'assalto del futuro, sprovvisto di armi convenzionali ma capace di dirigere droni militari e procurare le risorse necessarie alla causa, direttamente sul campo da battaglia. Davanti a lui, il nemico extraterrestre si pone come un giocatore di tower defence, che ha a disposizione varie unità da collocare sul percorso dell'avversario, con armi e difese sempre più efficaci: il gameplay presenta due momenti principali, di pari valore strategico e durata molto diversa, ovvero le scorribande in tempo reale nelle strade delle suddette città, dove portare a spasso i mezzi per "ripulire" i vari quartieri (di fatto, veri e propri stage), e le pause tattiche necessarie ad aver ragione delle stesse insidie, semplici nella struttura ma imprescindibili nell'economia di gioco. Ricordo, infatti, che il nostro convoglio non può essere fermato per nessuna ragione, ma deve invece procedere verso la gloria o una rapida disfatta: in questo contesto apparentemente frenetico abbiamo a disposizione una mappa strategica relativa a strade e svincoli, che ferma l'azione e dà la possibilità di cambiare al volo il percorso dei veicoli, con veloci aggiustamenti sulle intuitive icone. Il sistema è più duttile di quanto possa apparire, e permette non solo di scegliere la sequenza con cui affrontare le minacce, a seconda della nostra prestanza, ma anche di aggirare l'incessante fluire dell'azione, facendo muovere "in loop" il convoglio intorno a un isolato sicuro; nei livelli avanzati, inoltre, diventa fondamentale la direzione dalla quale procediamo all'assalto, visto che le barriere cittadine e la lentezza delle torrette hanno un peso specifico nelle meccaniche di gioco. Una paragonabile valenza tattica riguarda la schermata degli acquisti e degli upgrade, accessibile anche nei momenti più concitati, che consente di rimpolpare le fila (gli slot sono 6) e far progredire la corazza e la capacità distruttiva dei blindati, ovviamente dopo aver accumulato le risorse necessarie allo scopo. Queste ultime sono reperibili uccidendo i nemici, che ne possiedono in misura paragonabile alla loro potenza, oppure in appositi prismi ai bordi delle strade più presidiate: per raggiungere buoni risultati (il gioco presenta classifiche online e relativi rank) è bene ripulire anche le zone più ostiche, magari non fondamentali per il raggiungimento degli obiettivi; solo una riserva cospicua, infatti, permette di potenziare al massimo i mezzi più forti o dotati della migliore soluzione strategica, fra cui citiamo una torretta munita di campo di forza, che protegge i veicoli appena adiacenti. In quest'ottica, la composizione della colonna è un fattore da valutare con grande attenzione, perché mettere un veicolo "difensivo" in una posizione sbagliata, senza proteggere adeguatamente carri dotati di lanciafiamme, di cannoni o di missili, può annichilire le forze al nostro seguito nel giro di pochi secondi (specie al massimo livello di difficoltà). Ciò che davvero giustifica la stravagante introduzione a questa review, però, sono le fasi più movimentate dell'azione, quando è troppo tardi per cambiare direzione e abbiamo investito tutti

In mancanza di un bonus per il bombardamento aereo, alcune unità nemiche possono fare un vero sfacelo.

Nelle fasi avanzate la sfida si fa davvero tosta. Al livello di difficoltà "hardcore" bisogna armarsi di calma e pazienza.

In alcune occasioni il convoglio sale su un cargo, per superare in volo le zone inaccessibili.

L'interazione di due o più bonus è necessaria per cavarsi d'impiccio in situazioni come questa.

I BONUS VANNO SFRUTTATI IN MODO DIVERSO, PIÙ ISTINTIVO E RAPIDO, TANTO DA PORTARE A:WE FUORI DAL TERRITORIO ESCLUSIVO DELLA STRATEGIA

i nostri fondi: è in queste condizioni che emerge la figura del comandante, l'unica a potersi muovere liberamente sulla mappa, per raccogliere bonus dai rifornimenti aerei e dalle generose carcasse dei nemici; questo tipo di aiuti va sfruttato in modo diverso, più istintivo e rapido, tanto da portare A:WE fuori dal territorio esclusivo della strategia, per entrare in una zona di confine con gli action di razza. In pratica, i bonus sono assimilabili a veri e propri poteri "ad area", da liberare in qualunque punto del livello (la visuale segue il comandante), i cui effetti possono essere sommati per proteggere i veicoli e ottimizzare al massimo l'opera di distruzione. Simili caratteristiche hanno un ottimo impatto sulla giocabilità, una volta unite allo strumento delle pause tattiche, anche se si tratta di deterrenti già visti in altri strategici sci-fi, come il segnale per un istantaneo attacco aereo (bonus devastante, dunque generato senza troppa frequenza), le contromisure elettroniche e i finti bersagli per confondere i nemici. Un limite di A:WE, in effetti, può essere ricercato nella scarsa originalità di alcuni contenuti, che non seguono la logica "eccentrica" sfoggiata per la struttura del gameplay: questa considerazione riguarda anche le tipologie di mezzi, le armi e gli obiettivi delle singole missioni, che richiamano da vicino l'offerta di RTS decisamente più canonici. Non si tratta, però, di un peccato grave, visto che A:WE sfrutta con notevole maestria i clichè dei generi d'ispirazione, nella direzione degli shoot'em up e della strategia, sfruttandone le logiche in modo decisamente originale. La mancanza di una qualsivoglia sezione multiplayer è invece da perdonare senza riserve, perché una modalità competitiva tra alieni e convoglio umano (succulenta, proprio nell'ottica del tower defence) avrebbe quantomeno limitato il ruolo delle pause tattiche, esattamente come un'opzione co-op per le missioni e lo storymode. Poi, è chiaro, un buon esito commerciale del gioco potrebbe portare 11 Bit sulla strada di soluzioni non contemplate nella prima release, magari con corposi DLC, ma quello che conta è che A:WE va bene anche così, fresco e assuefante al punto giusto.

IL CIELO SOPRA A BAGDAD

In un titolo come A:WE, dotato di fulminanti caratteristiche di gameplay, il meglio che ci si può aspettare è una perfetta rispondenza delle feature grafiche alle opportunità in mano al giocatore. Per conseguire questo risultato, però, non è necessario presentare texture e modelli ultradefiniti, e tante valide produzioni indipendenti sono lì a dimostrare la tesi in questione: da oggi, fra loro figura anche A:WE, che con i suoi miseri 480 MB di client offre tutto ciò che può servire allo scopo, sfruttando una visuale che ricorda, a grandi linee, una ravvicinata ripresa satellitare. Modelli di unità e architetture rispondono alle esigenze di un'inquadratura distante e senza alcuno zoom, mentre il contorno delle unità è marcato da linee di colori diversi, che garantiscono "leggibilità" all'azione di gioco e danno un ulteriore tocco di stile, suggerendo la post elaborazione di un calcolatore. Convincenti esplosioni ed effetti atmosferici per fumo e pioggia fanno il resto, al servizio di un impianto grafico appropriato e godibile, che comprende schermate tattiche di grande pulizia e fruibilità. Ne vogliamo ancora, questo è poco ma sicuro.

Mario Baccigalupi
secondvariety@sprea.it

Nonostante la struttura sostanzialmente bidimensionale del gameplay, la visuale restituisce un buon senso di profondità.

Ripulire la mappa zona per zona è una buona pratica, per diverse ragioni. Alcune volte, però, un limite di tempo ci impone percorsi ben ponderati.

Commento

11 Bit Studios è un nome nuovo fra gli sviluppatori indipendenti (fatta salva la prestigiosa discendenza che vi spieghiamo in un box), ma intanto mette a segno un risultato di indiscutibile rilievo. Anomaly: Warzone Earth potrebbe passare relativamente inosservato, perché non è certo arrivato sulla scena annunciato da grandi fanfare, ma è un titolo strategico dotato di smaccata personalità, che può essere consigliato senza riserve a larghe fasce di giocatori, dai più scafati fruitori della tattica in tempo reale agli amanti dell'azione pura e semplice. Il gameplay rovescia gli scopi e le dinamiche di un tower defence, con risultati convincenti e originali, accompagnato da un apprezzabile lavoro sugli aspetti estetici e di presentazione; magari l'esperienza è un po' breve, circa 10 ore tra storymode e missioni extra (al medio livello di difficoltà), ma non è una buona ragione per lasciarsi scappare un videogame così fresco e divertente. Bravi, non c'è che dire.

Pro: Reinterpreta tower defence e RTS, con stile
Componenti d'azione altrettanto riuscite
Presentazione grafica coerente e ispirata

Contro: Breve, a meno di non farsi rapire dallo score-point

VOTO 85

FotoGraficART.it

Un nuovo sito per la **stampa di fotografie** con tool innovativi, applicazioni speciali e prodotti unici!

FOTOLIBRO

Login Registrazione (0) Contattaci

FotoGraficART.it

Condivisione di Fotolibro

Fotolibri online — A partire da € 14.95
Maxifoto — A partire da € 19.99
Stampe — A partire da € 0.09
Poster — A partire da € 1.19
Stampa su tela — A partire da € 30.00
Stampe artistiche — A partire da € 10.80
Calendari Online — A partire da € 20.90

Annunci
Condivisione di Fotolibro

Prodotti Stampe Fotografiche
Calendari Online
Fotolibri online
Stampe
Poster
Stampa su tela

Decorazione
Maxifoto

Photo Books Online

Accedi,desegna e stampa i tuoi book,completamente online

- Nessuno scarico o installazione
- Salva e continua ad editare i toui book ovunque tu sia
- Tutte le carateristiche del software
- Interfaccia utente nuovo fiammante

sfondi, disposizi e disegni

Ordina online

FUJIFILM | Sito web certificato sicuro | 100% Garanzia soddisfa

VAI SU WWW.FOTOGRAFICART.IT E SCOPRI TUTTI I MODI PER STAMPARE IN FORMATO MAXI LE TUE FOTO

STAMPA SU TELA

Lo sconto è valido dal 1° aprile al 15 maggio

codice promozione: tela-10

SCONTO 10%

STAMPE ARTISTICHE

SCONTO 10%

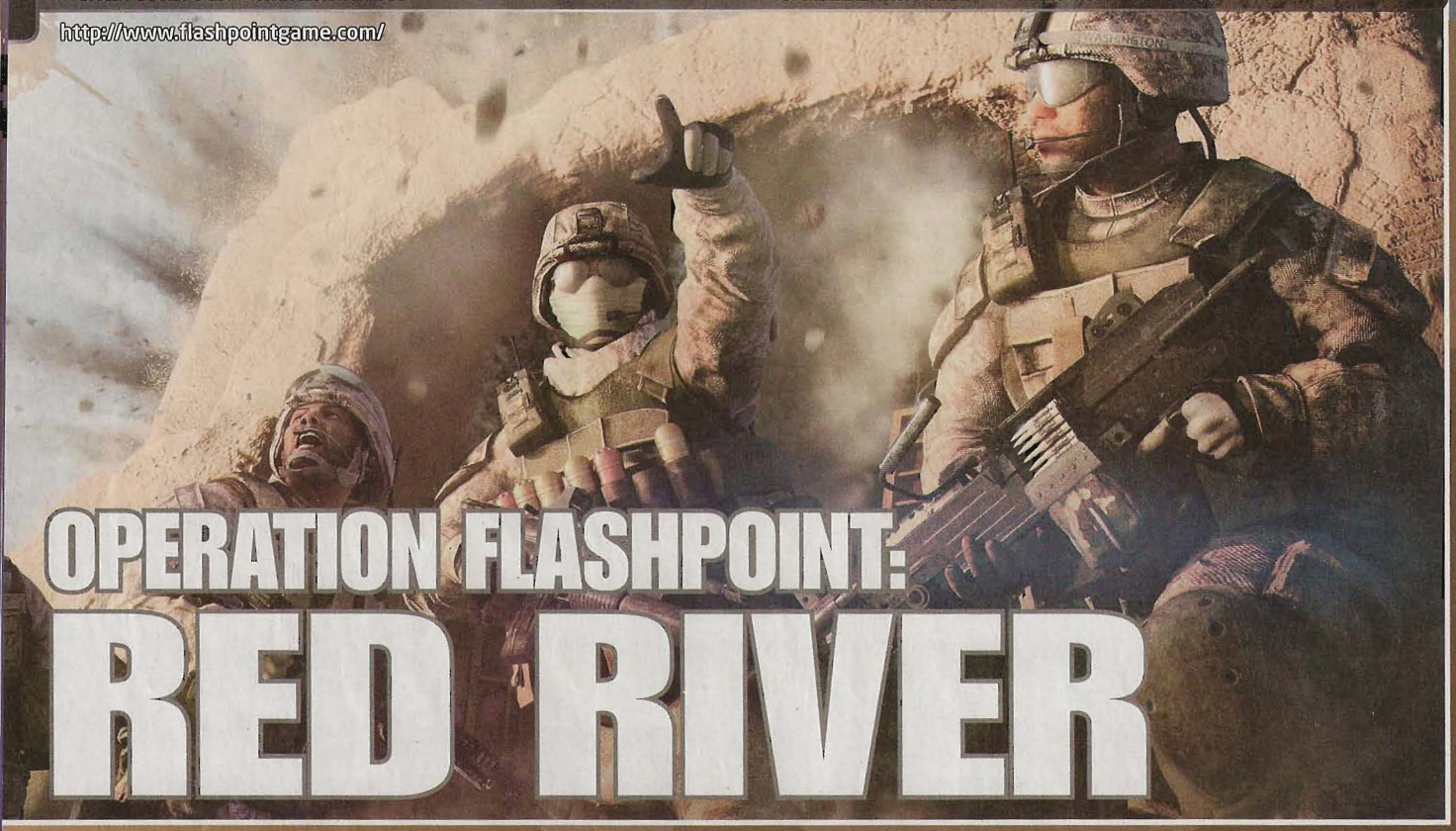
Lo sconto è valido dal 1°maggio al 12 giugno

codice promozione: stampeartistiche-10

www.fotograficart.it

■ CPU: Dual Core 2.4 GHz (Quad Core 3.0 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 7800/ATi Radeon X1800 (nVidia GeForce 8800/ATi Radeon 3800)
■ SPAZIO SU HD: 8 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Codemasters ■ PUBLISHER: Codemasters
■ DISTRIBUTORE: Namco Bandai & Partners ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 49,90

http://www.flashpointgame.com/



OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

Con l'uccisione di Bin Laden i giochi di guerra ambientati in Medio Oriente sono ufficialmente "superati" o si sta per aprire un nuovo fronte?

Una caccia durata per oltre dieci anni ha portato di recente alla morte del cosiddetto sceicco del terrore, il famigerato Osama Bin Laden (e ribadiamo, Osama, non Obama come hanno riferito diversi TG nostrani), mandante di alcuni degli atti terroristici peggiori di sempre. Le cicatrici lasciate dagli eventi dell'11 settembre difficilmente spariranno come il corpo del leader di Al Qaeda, anzi, probabilmente l'azione che ha portato all'assalto del "compound" ad Abbottabad diventerà un libro, poi un film e infine uno o più videogiochi, che negli ultimi tempi hanno tratto a piene mani dagli eventi mediorientali.
La serie Operation Flashpoint in realtà ha sempre preferito svilupparsi nel bacino russo, prendendo solo spunto da eventi reali, ma senza calcare troppo la mano in quanto a riferimenti storici. Con Red River, almeno sotto questo punto di vista, assistiamo a una discreta inversione di rotta: nei primi minuti di gioco infatti riceveremo da un compagno di squadra una vera e propria lezione di storia moderna, un po' colorita a dir la verità, dove ci verranno descritti gli ultimi 30 anni di vita dell'Afghanistan. Apprenderemo così dell'invasione russa, dell'addestramento (e armamento) dei ribelli da parte della CIA e della trasformazione degli autoctoni nei più pericolosi nemici del mondo occidentale, USA in testa.
Storia vera, insomma: niente isolette inventate di sana pianta o improbabili dittatori caraibici, anche se un po' di fiction non manca, giusto per dare più spessore agli eventi che andremo ad affrontare. Secondo quanto pensato dagli sceneggiatori del gioco, a due anni da oggi, una terribili crisi colpirà uno staterello a nord dell'Afghanistan, il Tagikistan, che già di suo non se la passa certo bene. Si tratta di un territorio ostile, piagato da una sanguinosa guerra civile, situato però in una posizione chiave, essendo un corridoio di non trascurabile importanza per una assai nota superpotenza orientale, la Cina.
Un obiettivo troppo grosso per poterlo lasciar cadere nelle mani sbagliate, ed è proprio per questo che gli Stati Uniti decidono di intervenire inviando l'arcinoto (e un filo abusato) corpo dei Marine, soldati addestrati all'arte della guerra, invero piuttosto maltrattati dalla cinematografia recente (da Jarhead a Standard Operating Procedure).
Manco a dirlo, dopo le prime scaramucce con i poco organizzati

SECONDO QUANTO PENSATO DAGLI SCENEGGIATORI DEL GIOCO, A DUE ANNI DA OGGI UNA TERRIBILI CRISI COLPIRÀ UNO STATERELLO A NORD DELL'AFGHANISTAN, IL TAGIKISTAN

In Red River occorre curarsi e curare i proprio compagni, o le ferite continueranno a peggiorare fino al sopraggiungere dell'inevitabile morte.

Certo che avere in squadra uno che si chiama Balletto ti fa proprio crollare l'entusiasmo....

È sempre consigliabile esplorare ogni singolo edificio per evitare spiacevoli sorprese a base di piombo.

In alcuni momenti è possibile chiamare il supporto aereo per dar man forte al resto dell'esercito.

guerriglieri locali, arriverà l'Esercito Popolare di Liberazione, ovvero i cinesi, a farci capire come gira il mondo. E siccome quello è giusto lo stato più popoloso del pianeta, potete intuire da soli che il divario numerico giocherà "vagamente" a sfavore dell'esercito americano.

QUATTRO PICCOLI SOLDATIN...

I primi due Operation Flashpoint erano degli sparatutto tattici, più il primo che il secondo a dirla tutta, perché col passaggio di consegne (tutt'altro che pacifico) da Bohemia Interactive a Codemasters molte cose sono cambiate. Qualcuno ha malignato che per avvicinarlo al mondo console diversi aspetti sono stati limati, nel tentativo di accontentare un pubblico meno "incarognito" e costretto dai vari limiti che un joypad impone. A pensar male del resto qualche volta ci si prende e in Red River la tendenza in questione appare fin troppo evidente, tanto che alcune scelte, come vedremo poi nel corso della recensione, si sono rivelate quasi letali per il gameplay.
Va precisato che non ci troviamo di fronte a una rivisitazione strategica di Call of Duty e del resto il solo tentare un approccio alla Rambo, gettandosi a testa bassa sul campo di battaglia, ha come unico esito la morte istantanea, anche a livello di difficoltà più basso. La simulazione impone ritmi ben precisi e ci costringe a ragionare come se fossimo davvero in un territorio ostile, dove il pericolo è dietro ogni angolo e bisogna avanzare con estrema cautela per non ritrovarsi con un foro in mezzo agli occhi. A capo di un gruppo di quattro soldati scelti, facenti parte del cosiddetto plotone Outlaw, dovremo quindi affrontare diverse missioni, cercando di sfruttare al massimo le abilità dei nostri commilitoni. Proprio per questo motivo il gioco ci mette a disposizione un vero menu dei comandi a video, suddiviso in quattro sezioni, ovvero Manovre, Seguire, Tattiche e Disimpegno, ognuna delle quali suddivisa in tre ulteriori varianti, il tutto per un totale di dodici ordini possibili. Bisogna dare atto a Codemasters di aver cercato di rendere l'aspetto tattico quanto più completo possibile, peccato però che la resa, all'atto pratico, sia a dir poco deficitaria. Non solo la maggior parte di questi ordini risultano poco utili durante gli scontri, ma spesso vengo interpretati in maniera del tutto arbitraria dai nostri compagni di squadra. Questo è purtroppo l'aspetto peggiore di Red River e finisce con il trascinare tutto il resto del gioco verso il basso, lasciando ben poco spazio alle critiche positive. Forse siamo di fronte a una delle peggiori intelligenze artificiali mai viste in un FPS strategico, il che è ancora più grave rispetto a qualsiasi altro genere, poiché finisce con il compromettere inevitabilmente tutta l'esperienza. I nostri soldati non solo fanno fatica a seguire gli ordini, ma spesso sembrano completamente incapaci di una qualsiasi iniziativa, esponendosi costantemente al fuoco nemico e finendo col farsi ammazzare come dei pivelli. Ma non è tutto qua: non di rado li si vede correre contro i muri, cadere dai tetti (uno mi è quasi morto per una roba del genere), passare bellamente di fianco a nemici ignorandone la presenza... c'è da dire che anche l'IA degli avversari non brilla, solo che questi possono vantare una mira sensazione e si avvantaggiano di una spropositata forza numerica.

FORSE SIAMO DI FRONTE A UNA DELLE PEGGIORI INTELLIGENZE ARTIFICIALI MAI VISTE IN UNA FPS STRATEGICO

Certo, esiste sempre la possibilità di condividere la campagna con altri soldati umani, sfruttando i server Game for Windows Live, che per fortuna su PC son gratuiti. Sicuramente così si salta in blocco il problema della IA, nella speranza di trovare altri tre amici con la voglia e il tempo per portare a termine Red River. Il fatto è che il gioco è fondamentalmente poco ispirato e le missioni tendono ad assomigliarsi un po' tutte. Non ci sono nemmeno passaggi con veicoli di qualche genere, con i possenti Humvee utilizzati unicamente come mezzi di trasporto durante le scene d'intermezzo. Queste poi sono un vero concentrato di cliché militari, con un linguaggio proprio da caserma, sul quale non avremmo nulla da ridire se non fosse che sembra così esageratamente forzato da non riuscire nemmeno a far sorridere. Le poche cose interessanti riguardano il "livellaggio" del proprio soldato, che man mano diventerà sempre più abile, potendo così imbracciare nuove armi, montare ottiche più efficaci e attivare diversi perk. Disgraziatamente però i nostri tre compagni di squadra non potranno godere di altrettanti miglioramenti, scelta davvero deplorevole visto che non sono esattamente delle cime. Insomma, chi si aspettava un gioco degno dei suoi predecessori, magari più vicino al primo capitolo rispetto al secondo, è destinato a un'amara delusione.

Mirko "TMB" Marangon
tmb@sprea.it

L'ottica di precisione ci consente di colpire i nemici anche a grande distanza.

Commento

Non si può certo dire che OP: Red River sia uno dei 10 titoli meglio riusciti del 2011, anzi, probabilmente farebbe fatica anche a entrare nella top 50. Fondamentalmente a questo gioco manca una vera identità, spaccato com'è fra il suo voler essere un tattico serio e contemporaneamente piacere al grande pubblico (già, stiamo proprio parlando di quello console, cari i miei hater!). Il risultato è un prodotto con poca anima, molto confuso e che si salva in corner giusto per la sua modalità co-op multigiocatore, che vi evita almeno lo scempio di una IA completamente allo sbando. Chiude il cerchio un comparto tecnico poco sopra la media e qualche pezzo heavy metal che a noi vecchi piace sempre (Symphony of Destruction è sempre un maledetto capolavoro), ma va da sé che serve ben altro per entusiasmare il guerrafondaio che è in noi.

Pro: Ambientazione interessante
Co-op online

Contro: IA fra il tremendo e l'incomprensibile
Livello di difficoltà sballato
Poco ispirato

VOTO 65

■ CPU: Single Core 1.8 GHz (Single Core 1.8 GHz) ■ RAM: 512 MB XP, 1 GB Vista (512 MB XP, 1 GB Vista)
■ SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con 256 MB di RAM (Una qualsiasi con 256 MB di RAM)
■ SPAZIO SU HD: 3 GB ■ CONNESSIONE: Nessuna
■ SVILUPPATORE: Zoetrope Interactive ■ PUBLISHER: Adventure Productions
■ DISTRIBUTORE: Blue Label Entertainment ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 29.99

www.darknesswithin.it

DARKNESS WITHIN 2 LA STIRPE OSCURA

L'avventura lovecraftiana di Zoetrope si avvia cupamente alla conclusione, tra una magione abbandonata, una discesa negli abissi della follia e una progressiva perdita della sanità mentale.

Howard Loreid riprende conoscenza in una piccola baita, senza avere la più vaga idea del perché si trovi lì, o del fatto che fino a poche prima fosse rinchiuso in un manicomio. I primi istanti di gioco sono avvolti da una sorta di alone che rende l'immagine sfocata, poco chiara, mentre il protagonista cerca di capire cosa gli sia successo, se l'ambiente circostante sia reale o se non si tratti di un altro sogno lucido. E i primi indizi su cui mette le mani non lo aiutano a dipanare la matassa, finendo al contrario con lo scatenare ancora più domande. La lettera sul comodino accanto al letto gli dice di essere stato condotto in quella baita per la sua incolumità, e che dovrebbe prendere il primo treno per la vicina cittadina di Arkhamend, dove lo attendono le risposte che cerca.

IL GIOCO

La Stirpe Oscura, sviluppato da Zoetrope Interactive e distribuito in Italia da Blue Label Entertainment e Adventure Productions, è il secondo - e apparentemente ultimo - capitolo della serie Darkness Within, ispirato alle opere di H. P. Lovecraft. Laddove la prima avventura si concentrava su una normale indagine di routine trasformata nel primo incontro di Howard con il soprannaturale e la lotta per non perdere la salute mentale, il secondo episodio parla delle origini del detective, trascinandolo in un incubo fatto di esperimenti assurdi, rituali satanici, terrori inspiegabili, pazzie e misteri occulti. L'ambientazione horror è favorita da un nuovo motore grafico tridimensionale che disegna gli ambienti in cui ci si muove con grande ricchezza di dettagli, resi ancor più spaventosi da un sapiente uso di luci e ombre.

L'AMBIENTAZIONE HORROR È FAVORITA DA UN MOTORE GRAFICO CHE DISEGNA AMBIENTI RESI ANCOR PIÙ SPAVENTOSI DA UN SAPIENTE USO DI LUCI E OMBRE

Purtroppo l'atmosfera nel suo complesso è meno riuscita del primo episodio, anche se è difficile riuscire a spiegare il perché. Forse si tratta della somma di tanti aspetti... Le animazioni, le cut-scene e le immagini "de paura" risultano nei fatti molto meno spaventose di quanto dovrebbero; leggere a video che Howard si spaventa senza alcun commento audio stacca un po' troppo dal gioco; ancora, in DW2 si è molto meno da soli che nel capitolo precedente, "colpa" anche della storia che porta il detective a interagire con più persone, rendendo meno solitaria l'esplorazione e meno pres-

Il motore grafico, per quanto svolga discretamente il suo lavoro, mostra comunque qualche limite tecnico di troppo.

Sogno o realtà? Una domanda che nel corso del gioco finirete col porvi più spesso di quanto vorreste...

Alcuni bug potrebbero rivelarsi fastidiosi: come sempre, il consiglio di salvare spesso non viene mai sottolineato abbastanza!

sante la sensazione di inquietudine. Converrete con me che entrare in un edificio abbandonato dopo aver finito di parlare con un gioviale oste non favorisce certo il clima di tensione. Ed è un peccato, come dicevo poco sopra, perché il motore grafico non manca delle potenzialità per dar vita a un buon horror. Mentre il primo DW, anch'esso con visuale in prima persona, richiedeva al giocatore di muoversi in maniera statica, nelle diverse direzioni e lungo "nodi" prefissati all'interno delle diverse locazioni (un po' come nella serie Myst, per intenderci), DW2 gratifica con un buon motore 3D (non proprio all'avanguardia della tecnica, ma tant'è) e relativo movimento libero in tutte le direzioni. I consueti tasti WASD, comunque configurabili, servono per camminare, la barra spaziatrice per saltare e un altro tasto per accovacciarsi e dare un'occhiata più da vicino agli oggetti a terra. Il pulsante sinistro del mouse consente di interagire con l'ambiente circostante: aprire porte e cassetti, spostare mobili e altri elementi d'arredamento, raccogliere oggetti o utilizzare/attivare marchingegni e/o interruttori. Purtroppo, e non è la prima volta che succede, il gameplay non sembra uscire granché arricchito da queste potenzialità extra, al contrario. Non si può nascondere il divertimento iniziale di trastullarsi con un'interattività superiore e insolita per il genere delle avventure grafiche, ma ben presto ci si accorge che il suo utilizzo effettivo all'interno del gioco è vincolato a pochi momenti, quasi che gli sviluppatori si siano sentiti in dovere di usarla più che di sfruttarla come avrebbe meritato. Certo, ogni tanto si dovrà spostare qualche mobile per riuscire a passare, o abbassarsi per trovare un piccolo oggetto altrimenti invisibile, ma in generale si finisce col muoversi su un unico piano "orizzontale".
L'inventario, a cui si accede con il tasto destro del mouse, permette di esaminare - anche in "profondità" - ogni singolo oggetto; esiste inoltre un inventario molto meno convenzionale, dato dai "pensieri" di Howard, che emergono dalla scoperta di particolari oggetti o dalla lettura di documenti, e che possono soprattutto essere combinati tra loro, alla stregua di oggetti reali, per ricavare nuove deduzioni relative all'indagine. Si tratta di un espediente utile per non perdere il filo e riprendere rapidamente contatto con l'avventura, specialmente se la si abbandona per qualche giorno, ma la combinazione di idee e pensieri non riesce ad appassionare come si vorrebbe, perché nella stragrande maggioranza dei casi si tratta di tentativi a vuoto, non dissimili dal "prova tutto con tutto" tipico delle avventure meno riuscite. Un altro elemento ereditato dal precedente capitolo è la possibilità di evidenziare porzioni (frasi o loro spezzoni) di documenti alla ricerca di nuovi e utili indizi tramite un apposito strumento di sottolineatura: un espediente che "obbliga" a leggere tutto quello che capita a tiro concentrandosi su dettagli e osservazioni che finirebbero sicuramente con l'essere trascurati, aumentando la consapevolezza di quanto avviene al protagonista della storia. Chi non ha voglia di smazzarsi questa parte può sempre attivare un'apposita opzione che si occupa di gestire manualmente la scansione dei documenti alla ricerca di indizi. Già che siamo in argomento, DW2 offre tre livelli di difficoltà: il più basso, oltre a evitare la lettura dei documenti, permette di ottenere immediatamente tutti gli indizi disponibili, mentre quello intermedio si limita a richiamarli solo quando ci si trova bloccati per un tot di tempo.

LA POSSIBILITÀ DI INTERAGIRE PIÙ LIBERAMENTE CON L'AMBIENTE CIRCOSTANTE NON VIENE QUASI MAI SFRUTTATA COME MERITEREBBE

IL PARERE DELLO XAM

Tralasciando considerazioni tecniche (che lascio a Claudio e che in una AG lasciano quasi il tempo che trovano), Darkness Within 2 parte da Lovecraft per addentrarsi in un miscuglio di horror-thriller-mystery che non riesce del tutto a dipanare. Manca profondità e lo si evince sin dal primo personaggio, al pari di tutti gli altri, piatto, mono espressivo, tutt'altro che caratterizzato. Non che la vicenda sia male in sé o che leggere gli scritti sia noioso; tanto più che l'idea di far rintracciare le note salienti al giocatore (a livello di difficoltà massimo) è un artificio che finisce per rendere più interessante la lettura e porta l'effetto collaterale di una maggior immersione. Un titolo che dà l'idea di essere un ponte di passaggio, una premessa verso qualcosa di più riuscito; lo si capisce in particolare dal modo in cui rimane sotto sfruttato il potenziale di enigmi fisici o da una serie di mancanze di attenzione ai dettagli. Lo so, siamo soliti non aspettarci la raffinatezza da un titolo a budget ridotto, ma la scena indie ci insegna che anche questo assunto può essere del tutto falso. Diciamo rimandato.

Nonostante il gioco si svolga quasi tutto nel villaggio di Arkhamend, le ambientazioni sono discretamente varie.

Sul fronte della longevità DW2 ha dalla sua una buona durata, nell'ordine della decina di ore abbondanti (per le schiappe come me, perlomeno, o per quelli a cui piace gustarsi un videogame con la dovuta tranquillità); la scarsa rigiocabilità tipica delle avventure grafiche viene in parte ammortizzata dalla presenza di due finali, che se non da capo obbligano perlomeno a rigiocare l'ultimissima fase della storia, e da una serie di secret ed Easter Egg che si sbloccano risolvendo enigmi non rilevanti ai fini del gioco. Al termine dell'avventura vi verrà mostrato un riepilogo che mostra quanti di questi secret sono stati scoperti: se queste informazioni fossero state accessibili in qualsiasi momento, sarebbe anche stato meglio. Altrettanto spiace non avere la possibilità di mappare in maniera specifica tutti i tasti per richiamare le funzioni speciali dell'inventario: l'icona della sottolineatura, per esempio, mi ha dato più di un problema, non comparendo sempre in tutte le schermate di gioco. Positiva invece la disponibilità del titolo interamente in Italiano, dialoghi compresi: non manca qualche piccolo refuso nei testi, ma il livello globale è più che buono, specialmente per quel che riguarda le voci.

Claudio "keiser" Todeschini
keiser@sprea.it

Commento

La Stirpe Oscura avrebbe in sé tutti gli elementi per essere un ottimo gioco horror: una trama avvincente che coinvolge Howard e la sua famiglia, e una città misteriosa con tutti gli annessi che un autore come Lovecraft si porta appresso. Il motore grafico conferisce la giusta tensione, con ambienti curati e un buon uso delle ombre, ma non sfrutta a dovere la maggiore interattività che offre. L'atmosfera complessiva è meno opprimente del primo capitolo, e l'inventario soffre di alcune pecche. Consigliato a chi si è divertito con il primo DW e vuole sapere come va a finire la storia di Howard; tutti gli altri soppesino attentamente pro e contro.

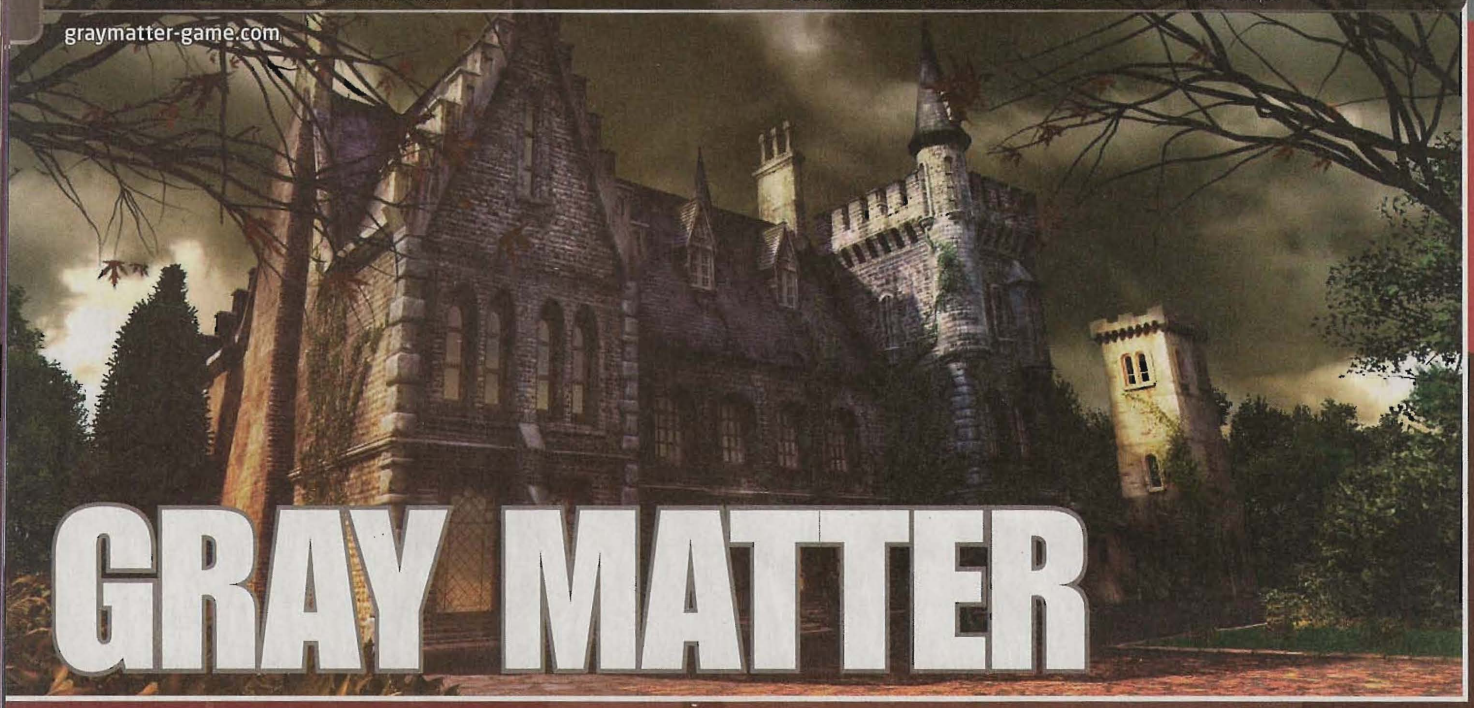
Pro: Trama inquietante e intrigante
Libertà offerta dal motore grafico...

Contro: ... non sfruttata come meriterebbe
Gestione non ottimale dell'inventario

VOTO 65

■ CPU: Single Core 1.4 GHz (Dual Core 2.4 GHz) ■ RAM: 512 MB, 1 GB per Vista/7 (1 GB, 2 GB per Vista/7)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon 9800 Pro/Nvidia Geforce 6200TC (ATi Radeon 9800 Pro/Nvidia Geforce 6200TC)
■ SPAZIO SU HD: 6.5 GB ■ CONNESSIONE: Nessuna
■ SVILUPPATORE: WizarBox ■ PUBLISHER: dtp Entertainment AG
■ DISTRIBUTORE: Koch Medias ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Testi e manuale ■ PREZZO INDICATIVO: € 29,90

graymatter-game.com



GRAY MATTER

Dopo anni e anni di attesa, la signora delle AG torna sui nostri monitor con un'avventura che miscela la magia di strada e la scienza che studia i fenomeni paranormali. Sarà valsa la pena attendere tanto?

La cosa più incredibile di Gray Matter è l'essere riusciti a giocarci. Non perché sia talmente brutto da non voler neppure partire, o perché i bug siano talmente numerosi da impedirne l'avvio, ma perché la storia del suo sviluppo è tra le più travagliate che il genere delle avventure abbia mai conosciuto. Non siamo ai livelli di Duke Nukem Forever, ma poco ci manca: vi basti sapere che il primo annuncio del gioco venne dato nel lontano 2003, è stato messo in stand-by l'anno successivo, recuperato nel 2006 poi di nuovo bloccato, sostituito lo sviluppatore a metà del percorso... Insomma, avete capito.

Come in quasi tutti i precedenti giochi di Jane Jensen, anche in Gray Matter i protagonisti principali sono due. La prima è Samantha Everett, giovane ragazza americana di 23 anni che cerca di lasciarsi alle spalle il mondo delle adozioni e delle case famiglia per cercare rifugio nella vecchia Europa, dove spera di potersi costruire un futuro come artista di strada. Poi c'è il dottor David Styles, neuroscienziato ricco sfondato, possessore di una magione nei pressi di Oxford, ossessionato dalla morte della moglie. Nel corso dell'avventura avremo modo di giocare un po' nei panni di Sam e un po' in quelli di David, e di conoscerli più da vicino. Tutto comincia in maniera piuttosto improbabile, con Sam che finisce per caso davanti alla casa di Styles, e riesce suo malgrado a spacciarsi per la sua nuova assistente. Un espediente narrativo piuttosto scialbo, ma che apre le porte a una storia decisamente più intrigante, e che riguarda strani accadimenti che coinvolgono Dread Hill, dove si trova il laboratorio dello scienziato, e la vicina università dove (in teoria) lavora. Dovete infatti sapere che dopo la morte della moglie a seguito di un incidente stradale, Styles sta conducendo una serie di esperimenti sul mondo del paranormale per cercare di riportare in vita l'amata, almeno in spirito. Uno dei compiti della sua nuova assistente sarà convincere alcuni studenti di Oxford a prendere parte a questi esperimenti, salvo che le prime conseguenze di questo pericoloso "gioco" non tarderanno a farsi vedere. Inizialmente i due protagonisti reagiranno in maniera diversa agli eventi che si dipanano davanti ai loro occhi: le convinzioni di David verranno messe a dura prova, mentre Sam, da buona maga, è convinta che si tratti di una enorme messa in scena, un elaborato trucco eseguito nel mondo reale. Solo alla fine capiranno (e noi con loro) quel che sta realmente accadendo; e come spesso accade, la verità tenderà a essere piuttosto deludente. Senza spoilerare troppo, praticamente nulla, possiamo comunque dire che – finale a parte – la trama rappresenta uno degli elementi di maggior interesse di Gray Matter, infarcita com'è di tematiche serie, affascinanti, a tratti "adulte" e per nulla leggere. Del resto, la centralità della narrazione ha sempre caratterizzato i lavori di Jensen: basti pensare a Gabriel Knight 3, per esempio, dove venivano trattati numerosi e controversi temi religiosi che solo qualche anno più tardi, con il Codice Da Vinci, avrebbero conosciuto una fama molto maggiore. Questa volta la brillante scrittri-

SOLO ALLA FINE I DUE PROTAGONISTI CAPIRANNO QUEL CHE STA REALMENTE ACCADENDO; E COME SPESSO ACCADE, LA VERITÀ TENDERÀ A ESSERE PIUTTOSTO DELUDENTE

Ecco come si presenta la prestigiosa università di Oxford dopo la festa di accoglienza delle matricole. Giovinastri...

Gli oggetti da esplorare e con cui interagire sono sempre tanti: per fortuna l'interfaccia di gioco ci evita di impazzire con la caccia al pixel!

La maschera che copre le cicatrici di Styles fa un po' troppo fantasma dell'opera, non trovate?

LA SIGNORA DELLE AVVENTURE GRAFICHE

Se nonostante tutto Gray Matter è riuscito a vedere la luce, il merito va in gran parte alla caparbietà della sua ideatrice, Jane Jensen. Dopo un passato da sistemista per HP è approdata in Sierra Online come scrittrice per Police Quest III ed EcoQuest, per poi cofirmare King's Quest VI insieme alla leggendaria Roberta Williams. È solo nel 1993 che vede la luce il suo primo titolo "solista", Gabriel Knight: Sins of the Fathers, AG carica di horror, misteri soprannaturali e un approccio alquanto cupo, insolito per una casa che si era sempre concentrata su titoli perlopiù comici. Due i seguiti, The Beast Within (1995) e Blood of the Sacred, Blood of the Damned (1999). Il primo titolo era un'avventura 2D classica, il secondo capitolo realizzato in full motion video e il terzo in 3D. Mentre il mondo attende ancora un quarto capitolo, in questi anni Jane Jensen ha pubblicato quattro romanzi (di cui un paio tratti proprio da GK); prima di Gray Matter ha lavorato per Oberon Media, dove ha sviluppato diversi titoli casual a tema investigativo.

IN GRAY MATTER LA TRAMA SI FA SEGUIRE CON INTERESSE DALL'INIZIO ALLA FINE, MA I PUZZLE VIRANO SUL SEMPLICIOTTO ANDANTE, RISULTANDO IN ALCUNE FASI FIN TROPPO NOIOSI

Anche il letto a baldacchino (ovviamente sfatto) in una enorme camera da letto ci ricorda che i cliché non sono mai abbastanza!

ce inglese esplora, con la consueta meticolosità, il mondo della neurobiologia, della vita privata degli artisti e dei maghi di strada, e persino lo scorrere della vita quotidiana di una prestigiosa istituzione come Oxford.

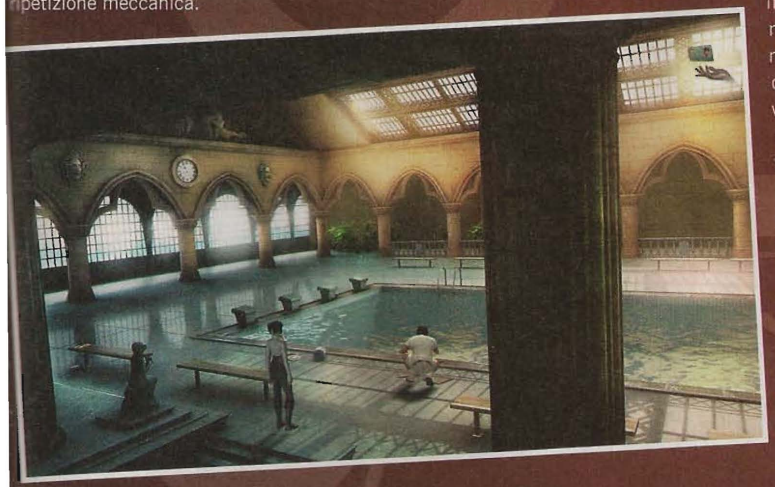
DENTRO AL GIOCO

Sul fronte del gameplay, purtroppo, il gioco non riesce a eccellere come avremmo sperato. L'avventura cerca di offrire sfide alte per il giocatore, ma al tempo stesso sembra tentare in ogni modo di renderle paradossalmente il meno impegnative possibile: una sorta di disturbo bipolare digitale nel quale si ha l'impressione che la stessa Jensen non sappia che pesci pigliare. Prendiamo il libro delle magie di Sam, per esempio, che la ragazza porta sempre con sé, e nel quale sono elencati alcuni trucchi magici da usare per ottenere cose e informazioni dagli altri personaggi che incontra. Per prima cosa dovrà trovare gli oggetti necessari per il trucco, e poi effettuare i diversi passi nell'ordine esatto. Intrigante, non trovate? Peccato che il ventunesimo secolo imponga la possibilità di "sbirciare" durante l'esecuzione, lasciando il libro "aperto" sullo schermo, e trasformando così un enigma potenzialmente affascinante in una mera ripetizione meccanica.

Un'avventura grafica funziona bene quando storia ed enigmi si sposano così bene da non lasciar prevalere nessuno dei due aspetti. Il rischio, qualora sia la trama ad avere il sopravvento, è di trovarsi di fronte a una specie di fumetto interattivo con il gameplay a fare da "ostacolo" al proseguimento della narrazione; dal lato opposto, il risultato rischia di trasformarsi in una scatola di giochi senza contenuti di spessore. In Gray Matter la bilancia pende verso il primo caso: la trama è ricca e si fa seguire con interesse dall'inizio alla fine, ma i puzzle virano sul sempliciotto andante, risultando in alcune fasi fin troppo noiosi. Nel caso del dottor Styles, per esempio, gli enigmi puntano soprattutto sulla raccolta di oggetti associati ai ricordi della moglie, e possono essere risolti praticamente cliccando su qualsiasi oggetto ritrovato; nel suo caso, quantomeno, servono a dare spessore al personaggio e alle sue ossessioni. L'interfaccia utente non presenta nessuna novità di rilievo, adagiandosi sulla collaudata formula punta & clicca, ma la cosa non stupisce né delude. Il mouse si occupa di gestire il movimento del personaggio corrente e la sua interazione con il resto del mondo; l'inventario si richiama spostando il puntatore nella parte alta dello schermo, e gli hot-spot di ciascuna location possono essere svelati in qualsiasi istante premendo la barra spaziatrice. Se non altro, il pixel hunting non costituisce un problema. Non mancano alcune piccole aggiunte che rendono più gradevole l'avanzamento nel gioco, come la barra che mostra la percentuale di completamento di un capitolo e dei suoi enigmi, o la mappa che permette rapidi spostamenti nei luoghi in cui è rimasto ancora qualcosa da fare. Curiosamente, ma forse neanche troppo, manca del tutto un sistema di aiuti che permetta di sbloccare la situazione qualora ci si ritrovi bloccati da qualche parte.

Gray Matter si presenta come un titolo bidimensionale, con fondali disegnati a mano su cui si muovono personaggi in tre dimensioni; il lavoro compiuto dagli artisti di WizarBox è davvero ottimo, ricco di dettagli, luci e colori di grande impatto. Merito anche, va detto, delle location originali in cui è ambientata l'avventura, da Oxford alla magione misteriosa del dottor Styles. Meno riuscite le sequenze di intermezzo, realizzate con immagini statiche, decisamente cheap rispetto al resto, e caratterizzate da stile fin troppo diverso. Probabilmente un retaggio della travagliata produzione del gioco, o della limitatezza del budget complessivo... Ottima la recitazione degli attori e buona la colonna sonora, anche se di quando in quando tende a essere un goccio ripetitiva. Tutti i testi del gioco sono ben tradotti in italiano.

Claudio "keiser" Todeschini
keiser@sprea.it



Commento

Gray Matter non è un titolo facile da valutare. Da un lato c'è l'ottima storia creata da Jane Jensen, personaggi e comprimari ben caratterizzati, tematiche affascinanti e per nulla banali, una realizzazione tecnica più che discreta. Dall'altro c'è un gameplay piuttosto scialbo e poco innovativo, un finale abbastanza anticlimatico, enigmi facili e una nutrita serie di "aiutini" che sembrano ormai la norma per le avventure grafiche. Se non è la sfida l'elemento che cercate più di ogni altro in un'AG, allora Gray Matter potrebbe anche fare al caso vostro. Ma non dite che non vi abbiamo avvertiti.

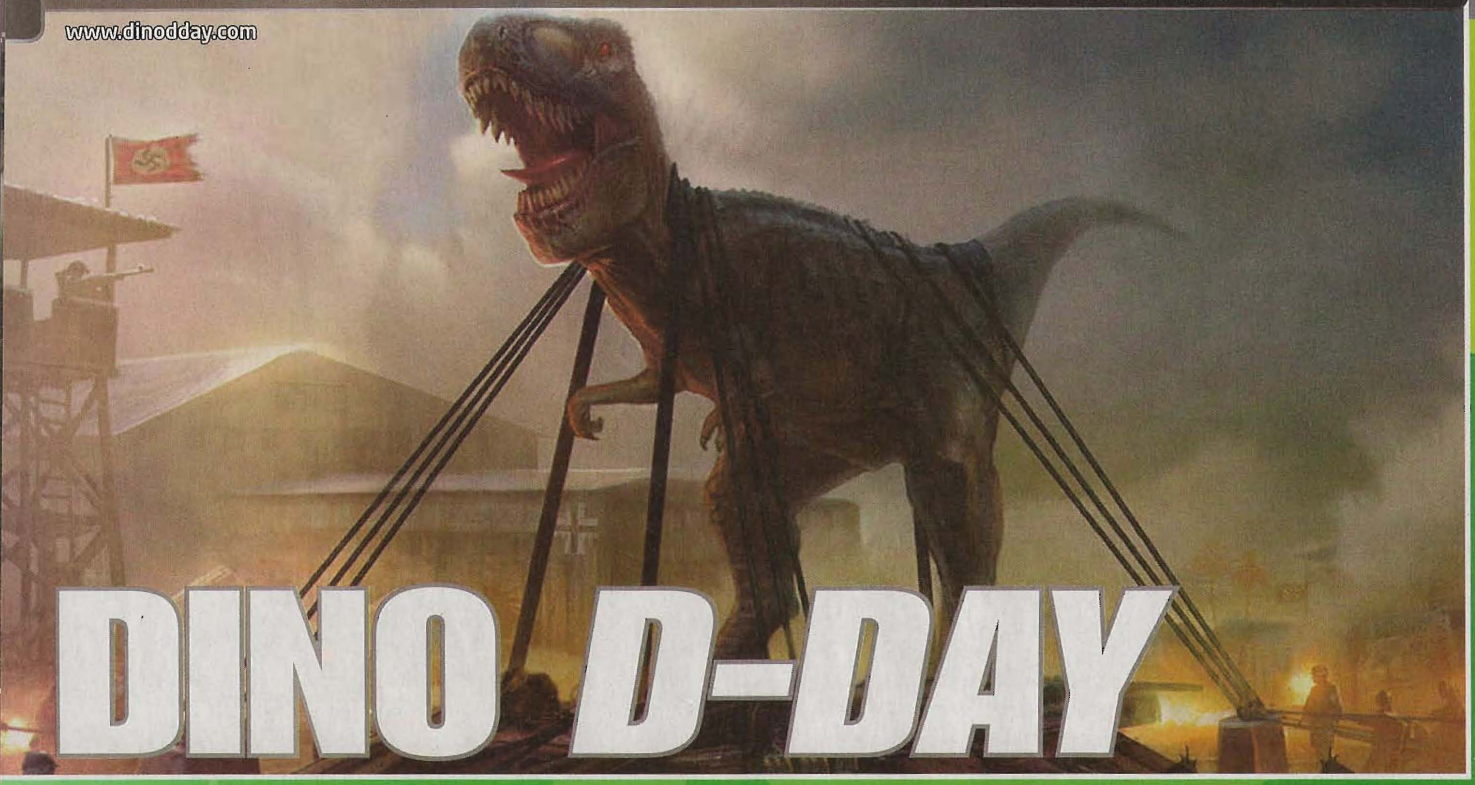
Pro: Trama accattivante
Tecnicamente gradevole

Contro: Enigmi facilotti
Finale deludente

VOTO 73

■ CPU: Single Core 3 GHz (Dual Core 2.2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATI Radeon 9600/nVidia GeForce 6600 (ATI Radeon 9600/nVidia GeForce 6600)
■ SPAZIO SU HD: 5 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: 800 North ■ PUBLISHER: 800 North
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 19.99

www.dinodday.com



DINO D-DAY

Questa non me la sono voluta perdere: al di là del valore finale del gioco, ho pur sempre combattuto contro i primi dinosauri nazisti della fantascienza!

La prestazione di Dino D-Day ci ha lasciati un po' freddi, giusto perché eravamo ben disposti verso il titolo degli indipendenti 800 North Studios. L'idea da B-movie alla base del gioco ci è piaciuta fin da subito, nonostante immagini e trailer non mostrassero particolari doti dal punto di vista tecnico, o almeno non al di là di un discreto mod per Half-Life 2: in effetti, il background di Dino D-day possiede elementi quantomeno stravaganti, per uno shooter multiplayer come per qualsiasi altro videogame d'azione; che poi, dopo aver visto i nazisti aprire le porte a dimensioni parallele, non è nemmeno così astruso pensare a uno scontro fra soldati della WWII e dinosauri addomesticati dal Terzo Reich. In una certa misura siamo dalle parti di ÜberSoldier e similari, nel solco degli action incentrati sugli esperimenti bellici del regime tedesco negli anni '40, ma DD-D ingrana una marcia in più sul piano della pura fantasia, fino a incrociare la strada del pulp più libero e selvaggio. Oltretutto, una trovata così piacevolmente fumettosa fornisce diversi spunti per un robusto gameplay asimmetrico, anche senza incedere nella complessità tattica di mod come Natural Soldier. Insomma, una granata in bocca al dinosauro e tanti saluti.

IL RISVEGLIO DEL TIRANNOSAURO NAZISTA

Com'è accaduto per altri mod diventati prodotti commerciali, anche per Dino D-Day è possibile scaricare l'originale codice amatoriale, del peso di poche centinaia di MB. Tuttavia, le differenze con il progenitore sono marcate: ad esempio, rispetto alle versioni di The Ball o The Ship su Steam (molto vicine alla release gratuite), il nuovo DD-D ha a che fare con l'incarnazione originale per il motore di gioco, per l'ambientazione e per le citate stravaganze tematiche, ma se ne distanzia sotto il profilo dell'offerta di gioco e del gameplay. Da una breve esperienza in solitaria, il titolo di 800 North (già Digital Ranch) si sposta nelle arene multiplayer e nelle meccaniche di un FPS competitivo, con le attenzioni del caso per classi e modalità di gioco. In questa prima release (le intenzioni future sono già state ventilate, vedi box), possono essere interpretate 10 tipologie di soldati, 7 per gli Alleati e 3 per l'Asse, oltre naturalmente ai dinosauri in mano ai perfidi nazisti, 3 in tutto: dalla parte dei "buoni" troviamo un variopinto manipolo di specialisti, a mo' di comics, con una differenziazione delle abilità sfaccettata ma piuttosto classica, tra demolitori, cecchini, assaltatori e quant'altro; ben più desueta si fa la questione dalla parte dei tedeschi, dove a fianco delle classi "umane" compaiono agilissimi velociraptor, capaci di saltare al collo dei malcapitati, insieme a esemplari meno conosciuti come il

SIAMO DALLE PARTI DI ÜBERSOLDIER E SIMILARI, MA DD-D INGRANA UNA MARCIA IN PIÙ SUL PIANO DELLA PURA FANTASIA, FINO A INCROCIARE LA STRADA DEL PULP PIÙ LIBERO E SELVAGGIO

I pastori tedeschi non erano abbastanza tosti, forse è per questo che i nazisti hanno perso la guerra. Ma con un Desmatosuchus (eh?) non c'è trippa per gatti.

Per gli Alleati, il ruolo del medico è affidato a un'agguerrita soldatessa inglese: questa classe può disporre sul terreno un'area per le cure.

Questo Stiracosauro corazzato appare solo in una mappa, come ultima chance dell'Asse per ribaltare il risultato.

SI MA... DOV'È IL T-REX?

Nelle immagini promozionali e nel trailer di DD-D è possibile notare altri dinosauri: in effetti, lo sviluppatore ha già programmato l'inserimento di altri nemici squamati in un DLC non troppo distante, non si sa bene se gratuito o meno. Ovviamente, la formula commerciale sarà dettata dai primi risultati delle vendite, mentre le novità più corpose dovrebbero senz'altro richiedere un piccolo esborso (a meno di un disastro totale): i lavori sono già in fase avanzata per una modalità con animali più grandi e carismatici, come il Tirannosauro e il Triceratopo, in cui è previsto un potenziamento adeguato anche dalla parte umana, con la possibilità di interagire con i dinosauri e guidarli in stile mech. 800 North, inoltre, ha iniziato a sviluppare la prima puntata di uno storymode in co-op, con una trama basata su una premessa "ucronica" non troppo seriosa. Del tipo: Hitler ha clonato i dinosauri, ci serve un piano B.

Se usato al meglio, il Source è ancora in grado di offrire un discreto impatto visivo: nel gioco di 800 North questa qualità è percepibile solo a tratti.

SE GLI ALLEATI STANNO VINCENDO, IN UNA DELLE MAPPE A OBIETTIVI I NAZISTI POSSONO DISPORRE DI UN ENORME STYRACOSAURUS ARMATO DI CANNONE PESANTE SULLA SCHIENA

Desmatosuchus e il Dilophosaur, rispettivamente caratterizzati da una cannoncino da 20mm sulla schiena e dalla possibilità di azzannare i nemici e tirarli in faccia all'avversario (per lo stesso scopo, troviamo anche delle comode caprette). Come va per la maggiore in questo periodo, inoltre, gli sviluppatori hanno pensato di connotare i soldati con un'inquadratura in soggettiva, lasciando ai dinosauri una più ampia visuale in terza persona (fatta eccezione per i raptor), visto che la prestanza fisica è l'arma più importante nel loro repertorio. Per il bilanciamento delle fazioni (non perfetto, ma l'introduzione di round su entrambi i fronti mitiga il problema), 800 North ha seguito la strada dei bonus e delle piccole feature giocabili, che vanno da momentanei bonus di invincibilità (per la classe del soldato "semplice", con tre uccisioni senza morire) ai poveri coniglietti da dare in pasto ai dinosauri, per allontanare le loro fauci dal nostro didietro; tra le abilità speciali delle classi umane, interessante si rivela la capacità dei medici di disporre sul terreno aree per le cure, per soccorrere al volo dinosauri e soldati, mentre altre caratteristiche si dimostrano meno utili, perché mal calibrate nella tempistica e nel raggio d'azione, come la facoltà di chiamare un bombardamento Alleato e il rilascio di piccoli Pterosauri suicidi da parte dei cecchini tedeschi. Per quel che riguarda le modalità di gioco, accanto ai classici King of the Hill e Team Deathmatch troviamo un'opzione con obiettivi da attaccare o difendere, che rappresenta una delle principali ragioni per cui vedete una piena sufficienza in fondo alla pagina: la presenza di target specifici rende gli scontri più centrati e divertenti, ma soprattutto in una delle mappe è possibile far apparire, se gli Alleati stanno vincendo, un enorme Styracosaurus con cannone pesante sulla schiena, ovviamente guidato da uno dei giocatori dell'Asse. Accanto alle caratteristiche descritte fin qui, però, bisogna purtroppo segnalare un notevole numero di imprecisioni nel sistema di combattimento e nell'uso delle skill, che rende il titolo inadatto ai giocatori più esigenti, almeno nell'ambito degli shooter competitivi, a fronte di una sarabanda divertente ma confusionaria.

Il "sacrificio" di graziosi animaletti è contemplato nel gameplay di Dino D-Day. Dovreste vedere il povero coniglietto!

JURASSIC WARS

Se per le magagne appena menzionate si può ben sperare in una patch (la prima è arrivata mentre scrivevo, ma non ha risolto tutte le questioni), un intervento per risollevare la mediocrità grafica di DD-D appare improbabile, perché le cose da mettere a posto sono tante, forse troppe. Esistono molte produzioni amatoriali realizzate con più cura, nella definizione degli scenari e dei personaggi, mentre la creatura di 800 North mostra un uso del Source fin troppo "scolastico", anche senza tirare in ballo compenetrazioni poligonali e altre problematiche riscontrate. I modelli dei soldati, in particolare, sono ben inferiori a quanto visto nel remake di DoD, giusto per trovare un parallelo in termini di ambientazione, e per la verità perdono punti anche nel confronto con titoli più modesti. In generale, poi, DD-D è un videogame "pronto" per modo di dire: al di là dei numerosi bug, le mappe presentano tra loro notevoli differenze in termini di dettaglio, come se alcuni livelli non fossero stati completati. Detto questo, i risultati estetici più convincenti sono raggiunti proprio da loro, i "Nazi-Dinosaurs", ma ci è sembrato davvero il minimo...

Mario Baccigalupi
secondvariety@sprea.it

Commento

La simpatia sta tutta dalla parte dello shooter multiplayer di 800 North, ed è una reazione più che naturale. Da sempre, la fantascienza a base di nazisti ha ipotizzato fantasiose varianti allo svolgimento della WWII, ma i dinosauri clonati da Hitler non li avevamo ancora visti: sono loro, in diverse varianti, a rappresentare la famosa "arma finale" del Reich, mentre gli Alleati si ingegnano per abbattere l'inaspettato nemico. Purtroppo, però, l'appeal di DD-D al momento non va molto oltre queste suggestioni, a causa di un livello tecnico alquanto lacunoso e datato. Tenete d'occhio questo titolo, però, perché già allo stato attuale il divertimento non manca, e qualche aggiustamento potrebbe migliorare ulteriormente la situazione.

Pro: Dinosauri nazisti, mica pizza e fichi!
A tratti molto divertente.

Contro: Tecnicamente ci sono mod gratuiti realizzati meglio.

VOTO 63

■ CPU: Dual Core 1.8 GHz (Dual Core 1.8 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB) ■ SVILUPPATORE: Behaviour ■ PUBLISHER: Atari
■ SCHEDA VIDEO: ATI Radeon HD2600/nVidia GeForce 8600 (ATI Radeon HD2600/nVidia GeForce 8600) ■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Internet
■ SPAZIO SU HD: 500 MB ■ CONNESSIONE: ADSL ■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 7.99

www.atari.com/gbsanctumofslime

GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME

Unica nota positiva: i leggendari protagonisti del film sono tenuti ai margini del gioco, come illustri comparse. A noi non è andata così bene.

È difficile trovare un'idea di gameplay che sia fallimentare a priori, anche quando alcuni aspetti si mostrano deboli in partenza. Gli shooter con visuale dall'alto, evoluzione dei concept di Alien Breed e similari, non sembrano il terreno adatto per gli acchiappafantasmi inventati da Dan Aykroyd e Harold Ramis, anche perché le armi e i nemici da affrontare non possiedono caratteristiche "drammatiche" al pari di orde aliene e orridi zombie, e necessitano di un lavoro di adattamento particolarmente difficile, nel gameplay come nelle sfumature narrative. Un simile fattore, probabilmente, è stato un freno anche per l'onesto videogame ufficiale realizzato a più di vent'anni dall'ultimo film della serie, accanto ad altre problematiche che hanno fatto accogliere in modo tiepido l'action in terza persona di Terminal Reality, nonostante un comparto tecnico di primo piano. Ma sarebbe ingiusto associare Ghostbusters - The Videogame a G:SoS, perché le differenze sono abissali in qualsiasi aspetto della produzione, dal comparto tecnico alle soluzioni del gameplay: il gioco di Behaviour riesce a sbagliare quasi in ogni ambito, e anzi potrebbe diventare un esempio cristallino di cosa non bisogna fare in un videogame di questo genere. Un po' mesti, dunque, ci accingiamo a illustrarvi uno dopo l'altro i momenti dello scempio.

ESPROPRIO ECTOPLASMATICO

Tentare di rivitalizzare gli acchiappafantasmi aggiungendo protagonisti teenager (che dovrebbero offendersi, per deficitarie rappresentazioni come questa) è un'operazione assolutamente fallimentare. Le nuove generazioni hanno gusti diversi, fatta eccezione per l'onesta trasposizione dei supereroi in epoca moderna, ma la trama di Ghostbuster:SoS prova comunque la strada della rivitalizzazione "giovanilistica": per farlo sceglie premesse e intermezzi in stile comics, che sfruttano il taglio umoristico degli albi dedicati ai personaggi originali, comunque scomparsi già da un pezzo (addirittura 18 anni per The Real Ghostbusters, mentre la mi-

LA TRAMA PASSA RAPIDAMENTE SUI PERSONAGGI DI PETER, EGON, RAY E LOUIS IN SEDE DI PREMESSA, PER POI CONCENTRARSI SU UN GRUPPO DI INESPERTE RECLUTE

I veri Acchiappafantasmi sono citati solo all'inizio della storia. Tra le altre cose, la trama va seguita solo con i testi.

L'unico scopo, in tutti gli stage, è liberare una stanza infestata. Punto.

Ecco, questa è una situazione tipica: i nostri alleati sono tutti a terra, e bisogna terminare il lavoro da soli. Rianimarli si può, ma non ne vale la pena.

I boss vanno imprigionati nell'aggeggio per contenere i fantasmi. Per farlo funzionare, bisogna premere i tasti direzionali in una certa sequenza.

Graficamente G:SoS non è nemmeno orribile, soprattutto per gli effetti di luce, ma c'è scarsissima fantasia nella definizione degli ambienti.

GHOSTBUSTERS:SOS PRESENTA UNA MODALITÀ CO-OP PER 4 GIOCATORI, MA È DAVVERO DIFFICILE TROVARE QUALCUNO CON CUI DIVIDERE LO STRAZIO

niserie del 2004 è durata giusto lo spazio di un anno). In pratica, il plot passa rapidamente sui personaggi di Peter, Egon, Ray e Louis in sede di premessa, per poi concentrarsi su un gruppo di inesperte reclute, che deve occuparsi di un una nuova minaccia incombente su New York; un mago malvagio sta cercando di impossessarsi di una serie di manufatti, che ovviamente possono risvegliare forze arcane, sfruttando legioni di fantasmi e l'aiuto delle menti più deboli, come quella di uno dei personaggi di contorno. Quest'ultimo, del quale ho scordato comprensibilmente il nome, ha un ruolo da "simpatico inetto" simile a quello dell'esilarante Rick Moranis nei due film, ma anche questa trovata si ferma alla superficie, con un livello dei testi basilare e scontato, come se per fare un buon quadro bastassero e i pennelli e un po' di pazienza.

Alla fine, però, visto il tipo di gameplay, la trama può essere considerata quasi un accessorio, e meccanismi di gioco ben oliati sarebbero in grado di risollevare le sorti del prodotto, almeno nel giudizio finale. Ma, come detto, G:SoS inanella una serie di errori imperdonabili, proprio alla luce della struttura ludica: ripetitività dei nemici, pessima IA alleata e mancato bilanciamento della difficoltà sono solo alcuni di questi problemi, che trovano il loro punto massimo nella struttura delle mappe e nel ritmo di gioco. Il titolo di Behaviour è innanzitutto di una noia mortale, con stage di breve durata che si ripetono con lo stesso andamento lungo tutto il corso del gioco, inframmezzati da scontri con boss altrettanto fiacchi e mal pensati: ogni ambiente, che viene delimitato sempre (ma dico sempre) dalla chiusura di una porta, è troppo piccolo per le necessità del gameplay, per quanto semplice esso sia; in altri titoli più noti, questa gloriosa variante degli shoot'em up ha potuto beneficiare di arene più grandi, in modo da avere spazio di manovra per sopravvivere alle orde, oppure di corridoi stretti per respingere sciami di alieni come alle Termopili. G:SoS non ha seguito nessuna di queste strade, limitandosi a piccole stanzette con una grande confusione di flussi energetici e fantasmi ululanti. Una timida soluzione "personale" (parola un po' grossa, almeno in questo caso) può forse essere ricercata nell'interazione fra armi e nemici, con la presenza di tre gingilli caratterizzati da altrettanti colori, efficaci solo con i nemici della stessa tonalità; peccato che, con grande evidenza, lo stratagemma serva anche a nascondere (male) la pochezza di contenuti, in termini di varianti spettrali, se non bastasse il riciclo estenuante delle ambientazioni dalla metà dell'esperienza in poi. A questo aggiungete la suddetta carenza delle intelligenze artificiali dei compagni, che trasforma la parte finale del gioco (alla quale si può arrivare in circa tre ore) in un vortice di imprecazioni all'indirizzo di alleati che si fanno accoppare a gruppi di tre. Al contrario, in tutte le missioni precedenti si procede senza alcun intoppo, con la faccia inebetita e un rigolo di bavetta da assonnati, senza ricorrere troppo al soccorso degli altri personaggi (possibile, premendo freneticamente la barra spaziatrice o un tasto del pad). In linea con la struttura del gameplay, infine, G:SoS presenta una modalità survival e un'opzione co-op per 4 giocatori, ma è davvero difficile trovare qualcuno con cui dividere lo strazio.

IL PIANTO DI MARSHMALLOW

L'impianto grafico di Ghostbusters:SoS è meno mediocre se confrontato al gameplay, ma sempre di mediocrità si sta parlando. Gli effetti non sono i peggiori mai visti, e le texture sono più o meno appropriate alla distanza della visuale, ma le ambientazioni sono piatte e, come detto, presentano un'ossessiva struttura al risparmio, come se, a un certo punto, fosse mancata la voglia e il tempo di finire il prodotto e renderlo competitivo. Forse è stato proprio così, visto che lo sviluppatore non è nemmeno l'ultimo arrivato, essendo sulla piazza dal 1992: ultimamente, Behaviour Interactive si è specializzata in "giochini" retti da marchi importanti, come i tie-in di Ice Age e The Grinch, non eccezionali ma nemmeno ai livelli di G:SoS.

Mario Baccigalupi
secondvariety@sprea.it

Questi mostri sono statue animate, resistenti ma assolutamente risibili in sede di attacco.

Commento

Non so a voi, ma alle superiori i professori mi davano 2 solo in caso di scena muta, e un 4 era dovuto anche al peggiore degli alunni, sempre che si sforzasse di articolare un discorso. Quindi quello che vedete qui in basso è il voto giusto per un gioco che i contenuti li ha, seppur minimi, ma li spende nei peggiore dei modi. Prima di tutto Ghostbusters:SoS è noioso, proprio perché sfrutta male i canoni del genere, ovvero gli shooter con visuale a volo d'uccello, proponendo una sequela di ambienti mal studiati e ripetitivi, con scarsa varietà anche per le creature e per gli obiettivi degli stage: qualche timido tentativo per rendere un poco più interessante il gameplay Behaviour l'ha fatto, ma i colori per diversificare armi e uccisioni non sono sufficienti ad alimentare un gioco completo, e per la verità nemmeno un pezzetto.

Pro: Costa poco...

Contro: ... ma il prezzo non è nemmeno adeguato. Noiosissimo in singolo come in co-op. Tecnica e stile mediocri.

VOTO 40

Claudio "keiser" Todeschini keiser@sprea.it

Anno di uscita: 2000 **Sviluppatore:** BioWare **Dove trovarlo:** gog.com, 5.99 $

MDK 2

Eccoci al secondo appuntamento con la rubrica che esplora il passato (glorioso) dei videogiochi per PC: questo mese ci occupiamo di uno di quei titoli che, per nessun motivo particolare, non hanno goduto del successo che meritavano. Che sia la volta buona per riscoprirlo?

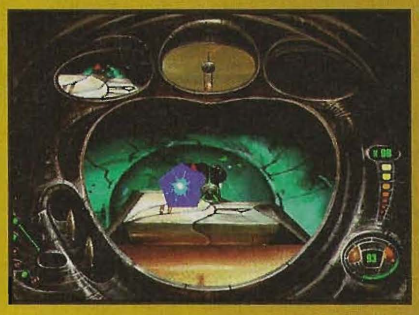
È proprio vero: ci sono casi in cui la qualità, l'originalità, la creatività, o semplicemente la capacità di divertire non contano assolutamente nulla per il successo di un videogame. Altrimenti non si spiegherebbe come abbia fatto un piccolo gioiello come MDK2 a sparire nel dimenticatoio tanto in fretta. E per fortuna non è stato il gioco che ha deciso il destino di una software house, come spesso accade, altrimenti oggigiorno non avremmo nessun Dragon Age o Mass Effect con cui giocare. Il seguito del primo MDK è stato infatti curato da BioWare, all'epoca impegnata a tempo (quasi) pieno con la serie Baldur's Gate.

In questo action adventure in terza persona torniamo a vestire i panni di Kurt Hectic, eroe controvoglia che, all'interno della sua fighissima tutina attillata, affronta orde di alieni più impacciati di lui decisi a conquistare la Terra. Il gioco inizia praticamente a ridosso della conclusione del primo episodio, con i protagonisti pronti a ubriacarsi per festeggiare la sconfitta dell'invasione aliena. Peccato che sia rimasto un ultimo veicolo corazzato nemico a imperversare in Canada. Dopo averlo distrutto, Kurt viene rapito dal malvagio (e indimenticabile) mostro Shwang Shwing. Ad aiutare il nostro eroe interviene allora Max, robot dalle sembianze canine dotato di sei zampe creato dal Dr. Fluke Hawkins. Catturato anche lui, toccherà proprio allo scienziato pazzo metterci una pezza. Un delirio, vero? Tutto il gioco, del resto, non si prende mai sul serio. All'inizio dell'avventura vediamo Kurt che si sgranchisce le spalle e si prepara a lanciarsi dall'astronave verso la Terra. Musica

MUSICA EPICA, INQUADRATURA DAL BASSO SULL'EROE CHE STA PER AFFRONTARE IL NEMICO, PAUSA SOLENNE... POI KURT METTE UN PIEDE IN FALLO E CADE NEL VUOTO

E IL PRIMO? DOV'È RIMASTO?

Il primo MDK è uscito nel 1997 per PC, seguito l'anno successivo dalle versioni Mac e PlayStation. Sviluppato dalla Shiny Entertainment di David Perry, ha riscosso un notevole successo – soprattutto di critica – per la capacità del protagonista di passare dalla visuale in terza a quella in prima persona, la qualità tecnica (il motore software era in grado di gestire spazi aperti molto ampi mantenendo requisiti minimi assai modesti), l'umorismo assurdo che troviamo anche nel seguito e le modalità di gioco presenti in alcuni livelli, come lo snowboarding. Sempre di altissimo livello la colonna sonora, scritta questa volta da Tommy Tallarico.



I poligoni sono quello che sono, mi rendo conto, ma le cut-scene sono un vero spasso!

I filmati iniziale e finale del gioco sono costruiti come fumetti - ispirati al tratto del "Re dei fumetti" Jack Kirby.

KURT È UN TIPO FICHISSIMO E SINCERAMENTE COOL. QUANDO COMBATTE È FORTISSIMO, POI NELLE SCENE DI INTERMEZZO SI RIVELA UN "PISTOLA"

epica, inquadratura dal basso a conferire autorevolezza all'eroe che sta per affrontare il nemico, una pausa solenne... poi Kurt mette un piede in fallo e cade nel vuoto.

Il gioco non è lunghissimo, ma rispetto al predecessore offre una maggiore varietà di situazioni: alterneremo infatti il controllo dei tre personaggi principali, ciascuno con il proprio gameplay. Kurt, il superfigo, è una via di mezzo tra combattimenti, movimenti furtivi ed enigmi. Possiede un mitra con sparo ultra-rapido e munizioni illimitate, di quando in quando trova munizioni e ordigni vagamente più potenti, e persino pupazzi gonfiabili da usare per distrarre i nemici. Come nel primo MDK, il casco della tuta integra un fucile da cecchino con un potentissimo visore: una volta attivato, la visuale passa in soggettiva, ingrandita di un centinaio di volte; nella parte alta dello schermo continuiamo a vedere Kurt in terza persona, così da accorgerci di eventuali nemici nelle vicinanze. Il fucile da cecchino permette di sparare agli alieni o ad alcune sfere di energia, che così facendo si attivano/disattivano. In molte stanze sarà indispensabile colpire tali bulbi nell'ordine esatto, o magari semplicemente impazzire per capire dove si trovano: preparatevi a provare un pizzico di frustrazione, perché gli sviluppatori non hanno inserito nessun aiuto, niente che sveli come procedere qualora si rimanga bloccati. Per finire, la tuta di Kurt ha una sorta di paracadute – attivato dal doppio salto – che gli permette di planare dolcemente o di salire verso l'alto grazie alla spinta di eventuali correnti ascensionali.

Se il gameplay di Kurt riprende quello del primo MDK, le vere novità arrivano con le mappe dedicate a Max e al Dottor Hawkins. Il cane è un amante dell'azione e delle pallottole. Non a caso, avendo quattro zampe libere può sparare con altrettante armi contemporaneamente (ma ne può portare appresso fino a dieci). La pistoletta, che ha colpi illimitati, finirà per essere presto soppiantata da UZI, mitragliatrici e persino lanciarazzi. Non temete di rimanere a secco, perché gli alieni si sono preoccupati di riempire le proprie astronavi di munizioni e armi terrestri! Anche Max dovrà affrontare alcuni enigmi, sezioni platform (con l'ausilio dei jetpack), ma non c'è dubbio che i "suoi" livelli siano i più adrenalinici e spassosi di tutto il gioco. Per finire c'è il dottore pazzo, che invece predilige usare la testa e si occupa soprattutto di risolvere enigmi; può portare con sé un massimo di otto oggetti, quattro per mano (con due inventari separati), anche se può usarne uno solo alla volta. Più debole di Kurt e Max, Hawkins dovrà affrontare puzzle piuttosto complessi, e di quando in quando far fuori anche alcuni nemici. Dovendo decidere, propenderei per assegnare ai livelli del dottore la palma dei più loffi. Senza spoilerare nulla, MDK2 offre tre diverse conclusioni a seconda del personaggio scelto per la battaglia finale.

Il paracadute a "spirale", utilissimo per planare sugli avversari e per superare le sezioni platform.

Con tanta carne al fuoco, i controlli giocano un ruolo determinante nel rendere il gameplay tanto divertente. I comandi sono sostanzialmente comuni a tutti i personaggi, con alcune variazioni per le diverse capacità di ciascuno. Aiuta il fatto di poter assegnare ogni pulsante all'azione desiderata, utilizzando per esempio il mouse per guardarsi attorno e la configurazione della tastiera di un tradizionale shooter per muoversi. Gli schiavi del pad per Xbox 360 troveranno conforto nel sapere che si possono configurare i due stick analogici assegnandoli a movimento e rotazione della visuale; va però detto che con questa periferica si perde inevitabilmente un po' della precisione necessaria in alcuni frangenti, in particolare quando Kurt deve "cecchinare" qualche bersaglio. Per concludere, ci sono ben cinque livelli di difficoltà (ma quello intermedio va benissimo, anche perché gli enigmi non cambiano); i quick save e i numerosi slot di salvataggio sono un retaggio del passato, ma non per questo meno apprezzati.

Sotto il profilo tecnico e artistico MDK2 rimane un titolo riuscitissimo e di grande atmosfera. I mondi alieni, le astronavi e le città che avremo modo di esplorare sono enormi, quasi a perdita d'occhio, con un sapore a metà tra il tecnologico e l'organico, e sempre bellissimi a vedersi (compatibilmente con la grafica di oltre due lustri fa, si intende). Il passaggio alla visuale in prima persona avviene senza scatti, senza clipping degli oggetti anche con lo zoom al massimo. Le animazioni sono molto curate, realizzate in motion capture. Eccellente, perfetta in ogni situazione – specialmente contro i boss di fine livello, la colonna sonora elettronica composta da Jesper Kyd, Albert Olson e Raymond Watts.

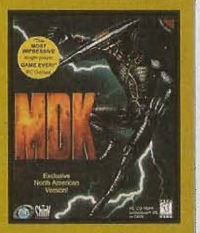
Uno degli aspetti che maggiormente continua a colpirmi, anche a distanza di tanti anni, e per cui probabilmente adoro questo gioco, è la fulminea capacità con cui MDK2 riesce a passare dal serio al ridicolo: Kurt è un tipo fichissimo, la sua tuta con il visore incorporato incute soggezione ed è sinceramente cool. Quando combatte è fortissimo, compie evoluzioni pazzesche, poi nelle scene di intermezzo si rivela un "pistola". Gli alieni non danno mai tregua al giocatore, sparano senza remore, salvo poi mettersi a sghignazzare tenendosi la panza quando lo colpiscono. In un livello Max deve compiere una serie di acrobazie sulle piattaforme: gli alieni, che lo osservano dagli spalti fluttuanti attorno a lui, lo applaudono festanti ogni volta che gli riesce un salto. Fuori di testa, davvero.

Al buon Max non sono certo le armi e le munizioni a mancare... Semmai un po' di capacità di relazione con il prossimo!

MDK2 è uno di quei giochi che meritano di essere riscoperti, non fosse altro che per rendergli giustizia. Il pacchetto in vendita su Good Old Games supporta le alte risoluzioni, contiene un po' di immagini e wallpaper e soprattutto la colonna sonora originale.

COSA VUOL DIRE MDK?

All'epoca della sua uscita nessuno sapeva bene cosa volesse dire l'acronimo M.D.K.. Shiny ha cavalcato la cosa, e così si sono create diverse "scuole di pensiero". C'erano i sostenitori di "Murder, Death, Kill", neologismo coniato nel film Demolition Man con Sylvester Stallone (tradotto con "mortomicidio" nella versione italiana); ancora, il manuale del gioco definisce il compito di Kurt "Mission: Deliver Kindness", ossia dispensare gentilezza; la versione giapponese del gioco riportava sul retro di copertina un generico "My Dear Knight"; nel libretto che accompagnava l'edizione limitata veniva spiegato che in realtà, molto banalmente, era il nome in codice che Shiny aveva dato al gioco fin dall'inizio, e che era stato mantenuto in assenza di idee migliori. David Perry ha poi confessato che l'acronimo era costituito dalle tre iniziali dei protagonisti, ossia Max, Dr. Hawkins e Kurt. Un po' cheap. Sarebbe quasi stato meglio rimanere nell'ignoranza...



Il dottor Hawkins alle prese con nastro adesivo e pane a cassetta. Un grande classico!

TRE PERSONAGGI

Kurt Hectic
Il protagonista è in realtà l'uomo delle pulizie del dottor Hawkins, uno che preferirebbe vivere tranquillo, senza tanti sbattimenti, ma che si ritrova costretto suo malgrado a indossare la tutina nera creata dallo scienziato pazzo e a salvare il mondo. Due volte.

Max
Un cane robot a sei zampe con una genuina predilezione per le armi da fuoco e un umorismo piuttosto grezzo. Può sparare con quattro pistole contemporaneamente, indossare jet pack, e non lascia vivo nessuno che sia abbastanza pazzo da metterglisi davanti.

Dottor Fluke Hawkins
Scienziato eccentrico (leggasi anche "matto come un cavallo") auto-esiliatosi sulla Jim Dandy, la nave spaziale a forma di cane da lui stesso costruita. Non si fa problemi a mandare i suoi amici a combattere, ma neppure a salvarli quando hanno bisogno di lui.

Scopri un'Italia amica degli animali.

in collaborazione con

ROYAL CANIN

> visita **www.amici.it**
PER TROVARE amici365
> chiama **800.800.365**
(LUN-SAB 10-19)

Vivi con un cane o un gatto e stai cercando una vacanza pet-friendly? Vuoi trascorrere una serata in un ristorante o in un locale, senza rinunciare alla compagnia del tuo cane? Scopri un'Italia amica degli animali, scopri la nuova guida **amici365**: consigli e indirizzi per vacanze e tempo libero con il tuo amico a 4 zampe. Dai più qualità al tempo libero dedicato al tuo cane e al tuo gatto, ogni giorno, 365 giorni l'anno.

amici onlus

con il patrocinio del Ministero del Turismo

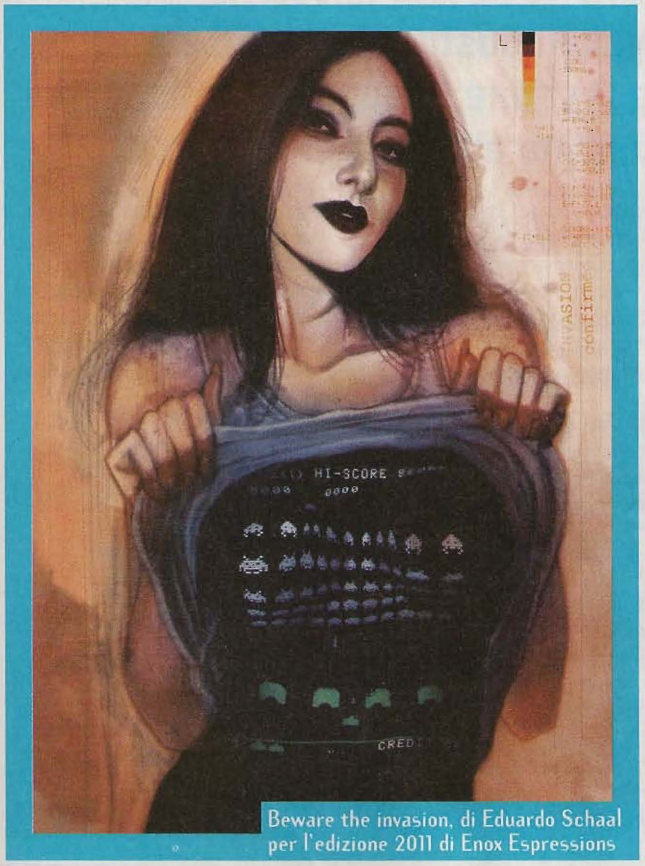
Roberto "il Cinese" Turrini turrini.roberto@tgmonline.it

INDIE zone

PER SEGNALAZIONI, OSSERVAZIONI E INSULTI, IL MIO INDIRIZZO DI POSTA ELETTRONICA VI È AMICO: TURRINI.ROBERTO@TGMONLINE.IT

Verso una definizione di indie #01

Uno degli aspetti più affascinanti di questo medium è senza dubbio rappresentato dalle leggende che nascono attorno allo sviluppo dei videogiochi entrati a pieno titolo nella storia. Durante l'ultima IGF di San Francisco, personaggi come Jordan Mechner (Prince of Persia), Éric Chahi (Another World) e David Braben (Elite) si sono avvicendati in appassionanti racconti riguardanti le tante soluzioni trovate per ovviare agli innumerevoli problemi incontrati durante la programmazione dei loro giochi; problemi principalmente imputabili alle limitazioni tecniche dell'epoca, alla cronica mancanza di memoria fisica per l'archiviazione dei dati e all'ancor più scoraggiante saldo dei rispettivi conti correnti. Situazioni come quelle tratteggiate da sviluppatori così conosciuti assomigliano molto a quanto si può leggere sui tanti devblog degli studi indipendenti moderni, che, al pari dei loro antenati, si trovano costretti a lavorare in un perenne regime di risorse scarse. Questo tipo di parallelo, se da un lato permette di inquadrare la freschezza delle idee messe in campo dal panorama indie come una risposta naturale dell'ingegno, sempre pronto ad inventarsi soluzioni impensate per superare ciò che ostacola il concretizzarsi di una propria proposta intrattenitiva, dall'altro sembrerebbe inquadrare il fenomeno come definito univocamente da un'endemica miseria di quattrini.
A ben guardare, però, oggigiorno viene etichettato come "indipendente" qualunque progetto semplicemente non capitanato da una major, senza specificare, quindi, alcun tetto di bilancio entro il quale tale produzione dovrebbe rimanere. Succede così, che quando Microsoft o Valve iniziano a siglare accordi commerciali con il Jonathan Blow (Braid) di turno, l'autore non perda in alcun modo lo status di sviluppatore indipendente, visto e considerato il suo rimanere comunque libero di percorrere le strade che riterrà più idonee alla realizzazione del suo prossimo titolo. A questo spaccato, che in ogni caso rappresenta solamente la punta dell'iceberg dell'intera scena, si affiancano tanto il sottobosco delle produzioni amatoriali a tempo perso, quanto la miriade di piccole e coraggiose realtà imprenditoriali che si autofinanziano e che, forse, più di tutte le altre, necessitano che la questione della categorizzazione venga in una qualche maniera regolamentata. Ecco, quindi, l'insorgere di focolai di protesta che si chiedono se sia legittimo considerare indie una produzione che riceva ingenti finanziamenti da un publisher o che si svenda sui principali canali di digital delivery da salotto.



Beware the invasion, di Eduardo Schaal per l'edizione 2011 di Enox Espressions

"Stat rosa pristina nomine, nomina nuda tenemus". (Umberto Eco - Il nome della rosa, 1980)

Nel tentativo, però, di legiferare su cosa debba o meno rientrare in quella sommaria definizione, il pericolo è quello di perdere di vista l'insieme di ciò che il movimento dovrebbe in realtà rappresentare e cioè una pratica di sviluppo capace di differenziarsi dall'anonima catena di montaggio a comparti, che ormai sembra aver colonizzato l'industria del videogioco, fatta di rigidi business plan e impietose classifiche di vendita. Il limitare l'attribuzione di indipendenza solamente a mere questioni di autosostentamento economico rischierebbe, quindi, di allargare le maglie della rete, arrivando finanche ad includere società quali Nintendo o Sony, che di fatto "se la cantano e se la suonano" in assoluta autonomia. Probabilmente, l'unica cosa saggia da fare è evitare di intestardirsi sull'individuazione di barriere in grado di filtrare l'indie eticamente integerrimo dall'indie spudoratamente commerciale, concentrandosi invece nel maturare una coscienza critica condivisa e capace di capire se un prodotto rifletta la genuinità delle idee del designer o, al contrario, venga dato alla luce solo per ingrassare i dividendi generati dall'ennesima espansione di un ipotetico (e decennale) mmorpg fantasy, che invece di innovare il genere farebbe di tutto per tenerlo ancorato a sé stesso pur di mantenere una base di utenti assuefatti, dipendenti e paganti.

Simone "Karat45" Tagliaferri-simone.tagliaferri@gmail.com

RADICAL GAMES AGAINST THE DICTATORSHIP OF ENTERTAINMENT INTERVISTA A PAOLO PEDERCINI DI MOLLEINDUSTRIA

Parliamo con Paolo Pedercini dei videogiochi nella loro accezione più ampia e affascinante, dell'industria italiana e di come uscire dal limbo in cui ci siamo cacciati.

TGM - Chi è Paolo Pedercini? Non ci interessa necessariamente la realtà, ma ci interessa una qualche verità.

Paolo Pedercini - Classe 1981, apicoltore amatoriale, giocatore di bike polo, ex frontman di un gruppo punk, ex bassista di un gruppo psycho-folk, ex guerriglia marketta-ro. Insegno produzione video e game design a giovani artisti (perlopiù pittrici Coreane) in una delle università più costose degli Stati Uniti. Ho militato in un partito politico che non è più rappresentato in parlamento. Tanto tempo fa ho scritto un romanzo che non ho mai provato a pubblicare. I miei registi preferiti sono Godard, Morris ed Herzog. Per un breve periodo ho lavorato in una fabbrica di biscotti e in una di piscine.

TGM - Molleindustria ha proposto negli anni titoli dai temi molto diversi: religione, sessualità, società e così via. Come nascono i tuoi videogiochi? Segui un percorso creativo lineare oppure hai un tuo metodo?

PP - C'è poco di lineare: i temi riflettono le cose di cui mi interesso in un determinato periodo ed il contesto in cui mi trovo; non credo che avrei mai considerato un gioco come Oiligarchy se non mi fossi trasferito negli Stati Uniti. In genere mi attirano temi poco esplorati o considerati poco appropriati alla forma videoludica. Cerco di vedere i limiti del medium, oggettivi o percepiti, come sfide. Ad esempio: perché ci sono così pochi giochi che affrontano il tema dell'amore in maniera non superficiale? Perché la stragrande maggioranza dei giochi ha a che fare con il movimento di oggetti nello spazio? Perché ci sforziamo tanto di produrre esperienze single-player quando i giochi non digitali sono perlopiù multi giocatore?

La principale "missione" di Molleindustria è di mettere in questione la supposta neutralità dell'intrattenimento digitale

TGM - Leggo dal sito di Molleindustria: "i videogiochi non sono intrinsecamente "armi di distrazione di massa" ma hanno un immenso potenziale espressivo e comunicativo ancora da scoprire". Credi che i videogiochi mainstream abbiano un ruolo politico attivo, seppur implicito? Come mai hai sentito la necessità di realizzare "Welcome to the desert of the real"?

PP - La principale "missione" di Molleindustria non è tanto quella di persuadere i giocatori che McDonald's è dannosa per l'ambiente e

La Molleindustria
Per raggiungere il sito di Molleindustria seguite questo indirizzo: http://www.molleindustria.org/.

Oiligarchy esamina le dinamiche di distruzione del territorio per estrarre il petrolio.

I giochi di Molleindustria partono spesso da dei profondi assunti teorici.

In Faith Fighter le divinità si scontrano distruggendo il mondo sotto di loro.

La sessualità è uno degli aspetti della vita che troppo spesso i videogiochi sorvolano (o affrontano male).

cose simili, ma piuttosto di mettere in questione la supposta neutralità dell'intrattenimento digitale. I giochi sono forme culturali e come tali dipendono dal contesto in cui sono create, dai sistemi di valori dei creatori, dalle forze di mercato a cui sono sottoposte. Forse Call of Duty non ha un "messaggio" esplicito, ma l'intento degli autori non conta molto nell'analisi di un artefatto culturale, il modo in cui immaginiamo e concettualizziamo la guerra è influenzato anche dalle rappresentazioni dei videogiochi. Vale la pena di chiedersi, come del resto facciamo con film e letteratura, in che modo la guerra è trattata in un determinato artefatto. Non è il solito discorso della violenza nei videogiochi che rende i bimbi violenti. Sono altre le questioni che veramente contano, tipo: "Come è rappresentato il nemico? Dove sono i civili? Com'è possibile "raccontare" un conflitto asimmetrico come quelli del ventunesimo secolo? Perché siamo attratti da rappresentazioni di guerra che non hanno niente a che fare con la realtà dei conflitti?" Welcome to the desert of the real è un tentativo di trasformare America's Army in qualcosa di più enigmatico, di indicare un livello di realismo assente dal prodotto originale: il trauma psicologico dovuto allo stress prolungato sul fronte. Per me l'unico modo di affrontare la questione era quello di rimuovere l'elemento di azione anche a costo di tradire la forma videoludica.

TGM - Dalla domanda precedente nasce una questione fondamentale: come fa un videogioco a veicolare i suoi contenuti?

PP - In breve, penso che il significato di un gioco emerga dalla relazione fra gameplay (il sistema formale di regole alla base del gioco) e presentazione (grafica, suoni, testo, storia...). Può sembrare un'affermazione ovvia ma ci sono ancora molti esempi di giochi che puntano esclusivamente sulla componente narrativa senza basarla su un gameplay appropriato. Per esempio un clone di Space Invaders con faccine di Berlusconi al posto di alieni non esprime efficacemente un messaggio antiberlusconiano. Non articola alcuna posizione e non descrive alcuna dinamica di potere. In un certo senso tutti i giochi basati su quel gameplay esprimono la stessa idea: esiste un nemico con cui non è possibile trattare, con cui non è possibile integrarsi. L'unica modalità di interazione è l'annientamento. E' una meccanica che può funzionare bene solo per giochi a contenuto xenofobo.

TGM - Videogiochi e sviluppo tecnologico sono stati sempre legati, a mio parere creando delle vere e proprie patologie nella fruizione dei primi. Secondo te come mai a diversi decenni dalla nascita dei videogiochi l'utente medio è ancora legato al feticismo tecno-visivo, spesso unico strumento di lettura della sua esperienza di gioco?

PP - Purtroppo il feticismo tecnologico non riguarda solo i videogiochi, fa parte del modo in cui definiamo la nostra identità nel ventunesimo secolo. Certo i videogiochi (e più in generale il software) sono ciò che dà una sorta di giustificazione funzionale all'obsolescenza programmata. Ma esistono anche controtendenze: il retrogaming e l'estetica lo-res in campo indipendente, gli stili visivi del casual e social gaming. L'imperativo verso più poligoni, più velocità e più definizione sono per me problematici perché si tratta di capitali e conoscenze che noi (razza umana) potremmo investire per fini migliori; ma al di là di questo, ciò che mi rattrista di più e la stagnazione estetica dei videogiochi mainstream. Abbiamo più poligoni ma li usiamo per modellare gli stessi zombi, gli stessi orchi, gli stessi alieni e gli stessi cyberdemoni che hanno popolato i videogiochi per tutti questi anni.

TGM - Cosa credi manchi alla scena italiana per arrivare a creare realtà più forti nel mondo dei videogiochi? Pensi che il nostro non riuscire a strutturarci in modo organico e coerente per fare squadra sia un deficit antropologico? Oppure, come affermi nella video cartolina realizzata per l'IGDA 2011, non ha più senso mirare a creare realtà industriali e bisogna tornare a pensare lo sviluppo in termini più casalinghi?

PP - Puoi trovare molte analisi al riguardo. Un problema è la mancanza di know-how e di educazione in materia di informatica e ITC. Le università sono in via di smantellamento, e i programmatori in Italia sono trattati come paria, quindi la situazione non migliorerà nel breve termine.
Il provincialismo è un altro: è questo desiderio di fare come fanno gli ammericani, di mettere su una software house come si mette su una fabbrichetta brianzola. I settori più innovativi nascono in maniera informale nei garage e nelle camerette e si sviluppano in maniera organica. In Italia si deve partire praticamente da zero e non possiamo pensare di competere sullo stesso piano di aree con una stratificazione decennale di conoscenze, capitali ed infrastrutture. Ma perché lo sviluppo di videogiochi deve essere concepito come un lavoro? Perché non può essere visto come formare un gruppo musicale? Livello d'impegno variabile e divertimento assicurato. Qualcuno diventa professionista, molti no. Pazienza.

TGM - Domanda finale, un po' frivola: cosa hai giocato che non vorresti avere mai giocato?

PP - Gioco abbastanza raramente e solo quando sono abbastanza certo che si tratti di un buon prodotto. Bioshock è stata una delusione completa, dopo sei ore di gioco non facevo altro che pensare ai film che avrei potuto vedere anziché correre avanti e indietro per quei corridoi.

Anche la religione viene presa di mira in quanto oggetto di consumo come tanti.

Abbiamo più poligoni ma li usiamo per modellare le stesse creature che hanno popolato i videogiochi per tutti questi anni

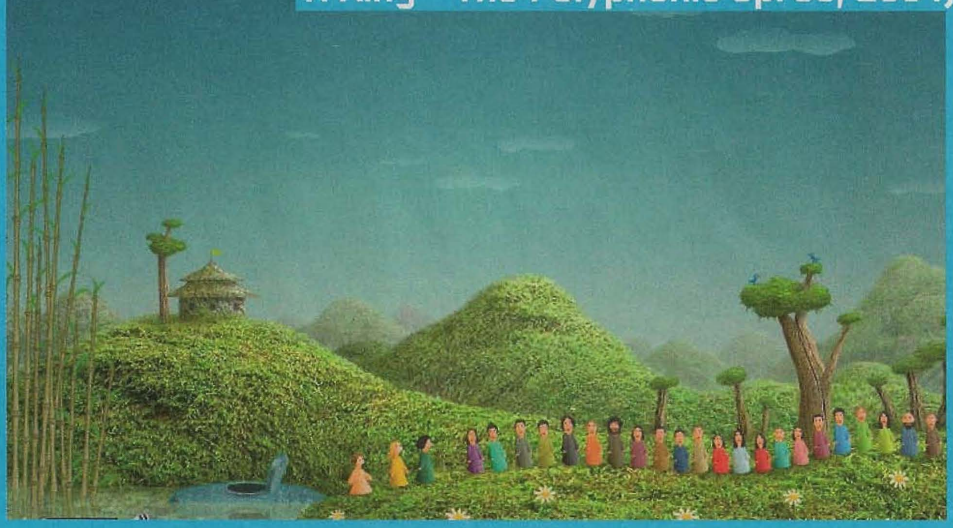
>>SVILUPPATORE: Amanita Design >>SITO: http://www.questfortherest.com/

THE QUEST FOR THE REST

Roberto "il Cinese" Turrini turrini.roberto@tgmonline.it

VOTO 76/100

"Love the life you choose". (Section 19: When The Fool Becomes A King - The Polyphonic Spree, 2004)



— COMMENTO —

Tipica avventura di casa Amanita Design, The Quest For The Rest è un punta e clicca tanto semplice quanto coinvolgente. Chiunque abbia giocato a Samorost (e chi non l'ha fatto, lo faccia subito) saprà che ad attenderlo ci saranno enigmi ambientali di facile risoluzione, che però richiederanno attenzione e continuità nell'azione. Il titolo, commissionato dai texani The Polyphonic Spree per la reinterpretazione di Together We're Heavy, loro album del 2004, dimostra che il videogame può concretizzarsi come valida alternativa ai classici videoclip che solitamente accompagnano l'ascolto della musica in streaming. Provar non nuoce: è gratis.

+ affascinante e coinvolgente
− molto corto

The Quest For The Rest è un prodotto molto particolare, che si inserisce in quel filone di proposte intrattenitive che ha l'obiettivo di veicolare il medium in un qualcosa di fruibile anche dal largo pubblico non giocante, senza per questo tradirne le origini o inficiarne le meccaniche.

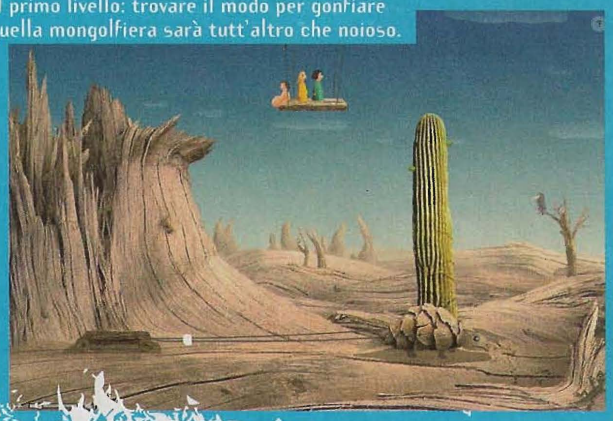
A TEMPO PERSO

Commissionato nel 2007 dall'eccentrica band texana The Polyphonic Spree, The Quest For The Rest altro non è se non una cortissima avventura grafica realizzata dai ragazzi di Amanita Design, del tutto simile al precedente Samorost, che tenta di coniugare l'ascolto di un brano musicale alla risoluzione di semplici puzzle ambientali, evitando però di vincolare i due elementi l'un l'altro, come invece fatto per lo sviluppo dell'interessantissimo Osada, il loro ultimo lavoro. Senza, quindi, pretendere di apportare chissà quale innovazione, con questo gioco, l'ormai famoso team della Repubblica Ceca ha confezionato un'esperienza suggestiva e leggera, che ben si presta ad essere vissuta durante un veloce download o nelle pause tra una coda di stampa e l'altra, visto anche il suo essere interamente gratuita. Il gameplay è quello di un qualsiasi punta e clicca caratterizzato da uno scenario statico, da pochissimi elementi a schermo con cui interagire e dall'assenza di qualsiasi oggetto o inventario. La mancanza di una vera e propria interfaccia di gioco, inoltre, non solo alleggerisce la struttura del titolo, ma contribuisce al mantenimento della concentrazione richiesta all'utente per venire a capo dei semplici puzzle, che si rincorrono in una soluzione di continuità resa particolarmente fluida dal minimalismo delle animazioni e dalla loro perfetta concatenazione.

PERCHÉ CONSIGLIARLO?

Principalmente perché è un bel gioco, che nel regalare un quarto d'ora spensierato è comunque capace di immergere il fruitore in un'atmosfera onirica, fatta di sonorità d'autore e setting lisergici, dove il perdere di vista la linea di demarcazione tra ciò che è reale e ciò che è immaginario è quanto mai desiderabile. Il valore di un titolo come The Quest For The Rest, infatti, non risiede in un livello di sfida proibitivo o in uno story telling cesellato finemente. Per trovarlo, bisogna invece guardare alla complessità delle sensazioni che è in grado di suscitare e che spaziano dal senso di meraviglia, provato nei confronti della fioritura di un germoglio, a quello di sorpresa, generato dalla scoperta di come che quegli stessi fiori siano l'alimento preferito di quell'enorme animale rimasto fino ad allora semi nascosto dentro ad un canyon. Il tutto, come facilmente intuibile dalla longevità dichiarata in apertura di paragrafo, si concretizza in quattro semplici livelli, la cui rigiocabilità è assicurata dall'ottima colonna sonora liberamente ascoltabile e costituita dal rock sinfonico di Together We're Heavy, l'album dei già nominati The Polyphonic Spree che questo The Quest For The Rest ha contribuito a promuovere.

Il primo livello: trovare il modo per gonfiare quella mongolfiera sarà tutt'altro che noioso.



COMMISSIONATO NEL 2007 DALL'ECCENTRICA BAND TEXANA THE POLYPHONIC SPREE, THE QUEST FOR THE REST ALTRO NON È SE NON UNA CORTISSIMA AVVENTURA GRAFICA

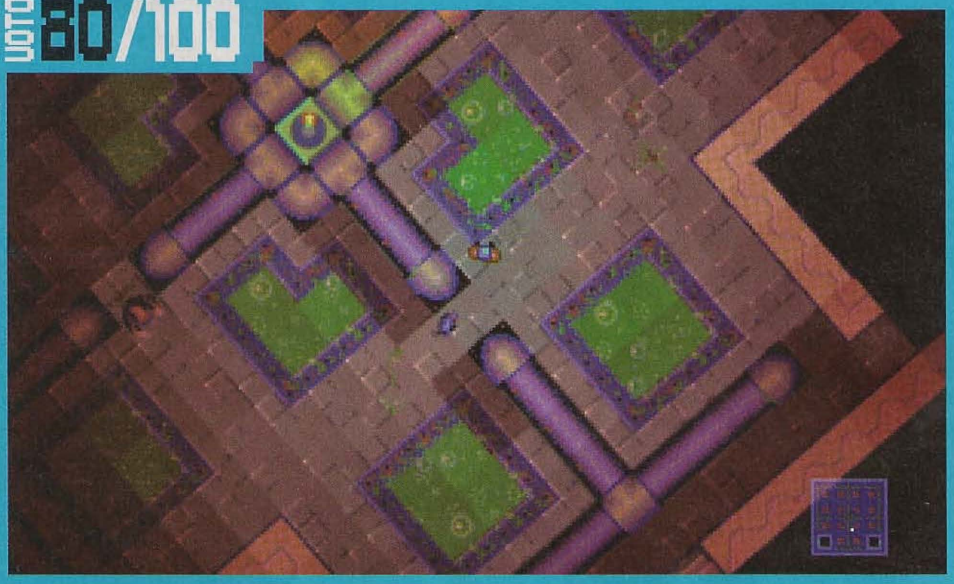
>SVILUPPATORE: Simone Bevilacqua >>SITO: www.bohthegame.com >>PREZZO: € 5,99 in download, € 15,99 scatolato

BOH

Un tuffo nell'era dei pixelloni, delle meccaniche semplici, dell'inventiva e delle sfide impegnative.

A cura di Andrea "giopep" Maderna giopep@gmail.com

VOTO 80/100



— COMMENTO —

Decisamente un gioco non per tutti, anzi, respingerà chi non saprà apprezzarne lo stile vintage, le meccaniche semplici e allo stesso tempo contorte, la sfida a volte asfissiante. Ma Boh è un'operazione chiara e sincera, che si rivolge a un'utenza ben precisa e la premia con tante idee di gameplay, un level design raffinato, stile a pacchi e quella vaga sensazione da "un'altra e poi smetto". Per noi che abbiamo un po' la puzza sotto il naso e guardiamo con disprezzo chi certi giochi proprio non li capisce.

+ il gameplay prima di tutto
– se non amate estetica e difficoltà da vecchia scuola...

UN'ESPERIENZA IN GRADO DI SORPRENDERE A OGNI NUOVA MAPPA GRAZIE A TROVATE SEMPRE DIVERSE, CHE RIELABORANO UNA MANCIATA DI CONCETTI MESCOLANDOLI CON GRANDE FANTASIA

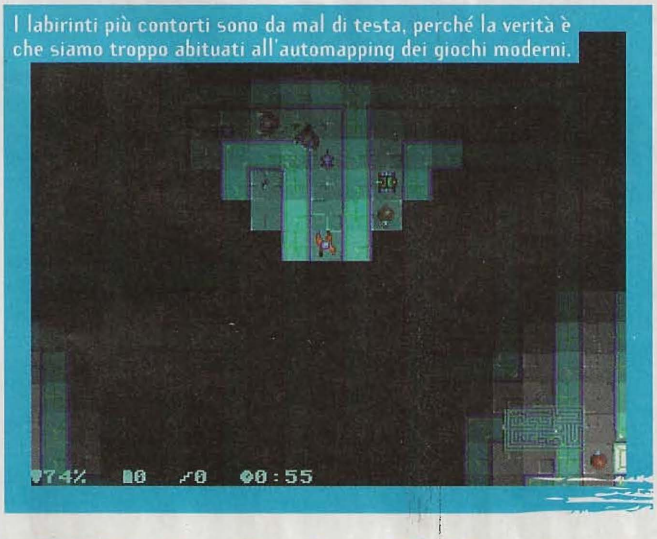
Simone Bevilacqua cita, fra i giochi che hanno influenzato il suo Boh in diversi modi, titoli che risalgono all'alba dei tempi videoludica: Wizard of Wor, The Amazing Spider-Man e Impossible Mission per Commodore 64, Shadowlands in versione MS-DOS, Alien Breed, The Chaos Engine e Amber Moon per Amiga. E pure un coin-op di Formula 1, del quale non ricorda il titolo (ipotizza un Tail to Nose). Il bello è che non sono nomi buttati a caso, ma giochi che riecheggiano effettivamente, in un modo o nell'altro, il gameplay e le atmosfere che si respirano giocando a questo piccolo, affascinante, imperfetto e delizioso gioiello.

ALLA RICERCA DELL'USCITA

Boh è un gioco d'esplorazione e risoluzione di semplici puzzle, con una componente action che a uno sguardo superficiale può sembrare predominante ma occupa in realtà un ruolo piuttosto secondario (fermo restando che, agendo sul livello di difficoltà, è possibile modificarne l'incidenza). La chiave del gioco, infatti, sta nel farsi strada all'interno di lunghi, contorti, ombrosi corridoi, scovando l'uscita del livello in cui ci si trova tramite la risoluzione di svariati puzzle. La sostanza non va molto oltre il semplice trovare la chiave o il meccanismo per l'apertura di questa o quella porta, ma le modalità tramite cui questo può avvenire sono figlie di una spremuta di cervella particolarmente riuscita. Bevilacqua si è chiaramente sforzato per inserire quanta più creatività possibile nel level design del suo gioco e il risultato è un'esperienza in grado di sorprendere a ogni nuova mappa grazie a trovate sempre diverse, che rielaborano una manciata di concetti mescolandoli con grande fantasia. A tutto questo si aggiunge un lavoro sull'atmosfera pazzesco, figlio sia dei diversi temi visivi e sonori che si incontrano, sia dell'oscurità avvolgente che limita lo sguardo del protagonista e costringe spesso a procedere a tentoni.

AMARCORD AMIGHISTA

Il gioco è stato sviluppato sotto AmigaOS e funziona anche attraverso i sistemi AROS, Linux, MacOS e Windows. Esatto, "anche", perché lo spunto di partenza è proprio l'amore totale per il mondo Amiga e la voglia di proporre un gioco dallo spirito retrò. Il cuore del gioco, come detto, è rappresentato da esplorazione ed enigmi, ma non manca una componente sparatutto, che però trova reale compimento solo negli scontri coi boss che chiudono ciascuno dei quaranta livelli (più dieci segreti). E in quest'ottica vanno assimilati uno stile grafico che proprio nulla ha di moderno e un sistema di controllo per certi versi scomodo, certamente non pensato per l'azione sfrenata. I mostri, i nemici, stanno lì per dar fastidio, mettere pressione e aggiungere ulteriore tensione alla già opprimente atmosfera. Non sono, insomma, carne da macello. Al limite è il giocatore che può diventarlo, se affronta le sfide più avanzate in maniera sprovveduta. Boh non perdona molto, offre spesso soluzioni contorte e limiti asfissianti, non evita vicoli ciechi la cui unica uscita è il game over e nega una funzione di salvataggio, costringendo a restart anche fastidiosi. Ma va preso così, fascinoso, antico e imperfetto. Perché anche lì sta la sua forza.



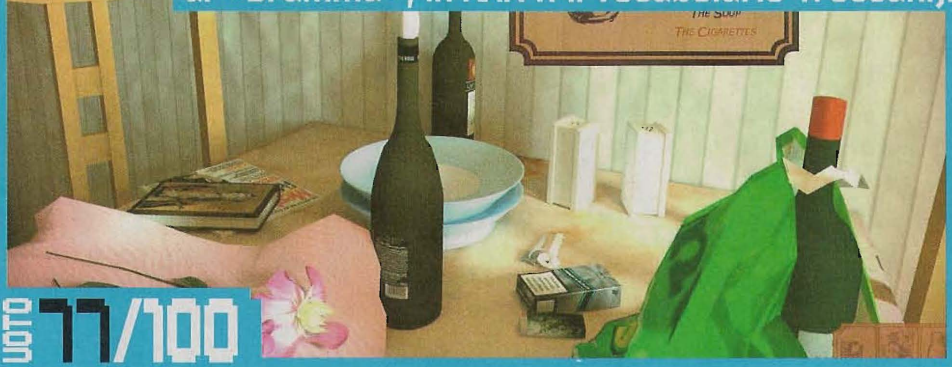
I labirinti più contorti sono da mal di testa, perché la verità è che siamo troppo abituati all'automapping dei giochi moderni.

>>SVILUPPATORE: Stout Games >>SITO: http://thestoutgames.com/:DinnerDate >>PREZZO: € 4.95

DINNER DATE

Roberto "il Cinese" Turrini turrini.roberto@tgmonline.it

In senso lato, e più vicino all'etimologia, qualunque componimento letterario, sia tragico sia comico, destinato alla rappresentazione sulla scena. (definizione di «Dramma», in AA.VV. Il Vocabolario Treccani).



VOTO 77/100

— COMMENTO —

Sperimentale e coraggioso, il lavoro di Jeroen D. Stout assomiglia ad una pagina di diario che l'autore ha voluto veicolare attraverso un videogioco per permettere a chiunque di esperirla in prima persona. Nonostante alcuni lievi difetti di gioventù, il titolo è molto interessante, specialmente per quanto riguarda l'evoluzione culturale che esso sembra solo accennare. Chiunque volesse provare qualcosa di simile all'Heavy Rain di David Cage troverà in Dinner Date un piccolo, ma oneroso, antipasto. A quando una cena completa?

+ poetico e coraggioso
– troppo costoso

Il videogioco, al pari di cinema, musica, scultura, fotografia, pittura, letteratura e chi più ne ha più ne metta, è uno strumento capace di veicolare emozioni, storie o ricordi. Il riconoscere al medium questa qualità, indipendentemente dal tipo di gameplay ad esso correlato, non solo permette di contestualizzare il "prodotto videogioco" come un qualcosa di adatto anche ad un pubblico colto (si fosse usato l'aggettivo "adulto", chiunque gli avrebbe subito associato il binomio sesso/violenza), ma legittima, inoltre, la presa in considerazione anche delle sue derive più intimistiche.

APPUNTAMENTO A CENA

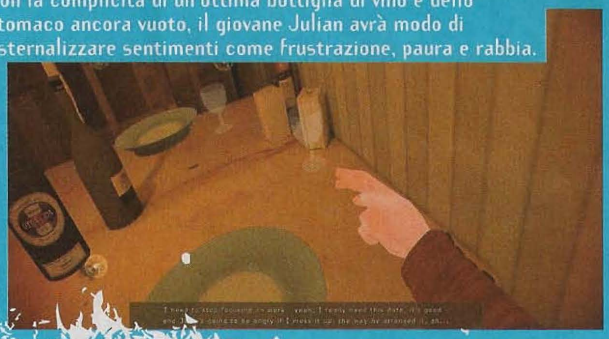
Dinner Date è proprio uno di questi esempi. Esso narra la storia di una serata della vita di Julian Luxemburg, lo sconosciuto attore del gioco che, in attesa dell'arrivo di una ragazza invitata a cena, ha modo di riflettere sulla propria vita e sulle tante incertezze che lo attendono. L'autore, che avrebbe potuto esprimere il disagio del protagonista attraverso qualunque altro mezzo, ha quindi scelto il videogioco come strumento per coinvolgere lo spettatore pagante in quella che, altrimenti, sarebbe rimasta un'avventura meramente passiva. Ecco, allora, che le riflessioni sulla caducità dei rapporti sentimentali moderni o quelle sul mancato entusiasmo per la precaria condizione lavorativa dei giovani si concretizzano in gesti, "recitati" dal giocatore tramite la pressione di specifici tasti o loro semplici combinazioni: sarà possibile mangiare un boccone di pane, degustare un bicchiere di vino, mescolare la zuppa preparata per l'ospite assente o ancora guardare attraverso la finestra fumando una sigaretta. Tutte queste azioni, accompagnate da una ricercata musica di sottofondo composta appositamente per Dinner Date, avranno lo scopo di agevolare il libero fluire del pensiero di Julian, che arriverà all'ubriachezza e all'immancabile perdita del senno.

PIOGGIA PESANTE

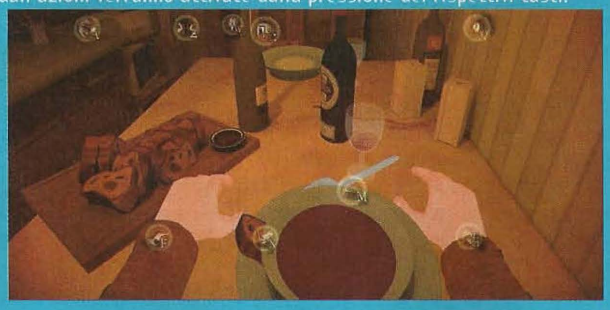
Parallelamente a quanto proposto da David Cage con il suo Heavy Rain, Jeroen D. Stout, lo sviluppatore, ha cercato di ottenere una rappresentazione del dramma che fosse credibile ed esperibile in prima persona. I limiti del suo lavoro, identificabili in una difficile lettura delle icone/azione a schermo, in una scarsa libertà di movimento e in un comparto tecnico (colonna sonora esclusa) certamente non al passo coi tempi, vanno quindi inquadrati nella cornice impressionista in cui il titolo vuole collocarsi e che non tende, ovviamente, ad un intrattenimento finalizzato al gameplay sfrenato. Certamente non si è al cospetto di un prodotto adatto a tutti i palati, visto anche il prezzo non proprio abbordabile, ma a chi apprezza poesia e introspezione, Dinner Date riesce a regalare emozioni genuine e una boccata d'aria fresca davvero inusuale.

IL VIDEOGIOCO, AL PARI DI CINEMA, MUSICA, SCULTURA, FOTOGRAFIA, PITTURA, LETTERATURA E CHI PIÙ NE HA PIÙ NE METTA, È UNO STRUMENTO CAPACE DI VEICOLARE EMOZIONI, STORIE O RICORDI

Con la complicità di un'ottima bottiglia di vino e dello stomaco ancora vuoto, il giovane Julian avrà modo di esternalizzare sentimenti come frustrazione, paura e rabbia.



Le icone a schermo sono troppo piccole e non permettono di capire quali azioni verranno attivate dalla pressione dei rispettivi tasti.



>>SVILUPPATORE: Blendo Games >>SITO: http://www.blendogames.com/flotilla >>PREZZO: € 8.99

FLOTILLA

Roberto "il Cinese" Turnini turnini.roberto@tgmonline.it

VOTO 85/100

"Esplora pianeti misteriosi, costruisci la tua flotta e incontra un'accozzaglia di strani soggetti tra i quali sbandati dello spazio profondo, cercatori di tesori, pirati e panda." (Brendon Chung - Manuale d'istruzioni, 2010)

Blendo Games, di cui TGM ha già recensito l'eccezionale Atom Zombie Smasher, è una software house davvero sui generis e capace di fondere, con particolare mestiere, ironia, astuzia e gameplay in prodotti sempre freschi e innovativi. Al recente Indipendent Games Festival di San Francisco, infatti, Flotilla ha ricevuto non poche attenzioni: due menzioni d'onore per l'eccellenza nel design e nella visual art e una nomination per la categoria Direct2Drive Vision Award. Riconoscimenti ufficiali che, se da un lato devono essere sempre presi con la dovuta cautela, dall'altro assicurano perlomeno che non ci si stia avvicinando al solito clone a cui hanno cambiato la skin.

ORBITAL BATTLESHIP MANEUVERS

Lungi dall'essere il classico strategico sclerotizzante, Flotilla è un lento simulatore di battaglie spaziali basato sulla logica dei turni simultanei. La fase di gioco vera e propria, quindi, è suddivisa in due parti. La prima, che prevede la messa in pausa dell'azione, è dedicata alla pianificazione degli spostamenti e degli attacchi; la seconda, che invece si svolge in tempo reale, permette al giocatore di assistere passivamente all'esito delle proprie mosse. Il titolo si concretizza in un riuscito mix di tattica ragionata, attesa frizzante e geniale sregolatezza contestuale; il tutto declinato secondo un'interfaccia appositamente pensata per rimanere accessibile e codificabile da qualunque fruitore. Il comparto grafico, che nell'essenzialismo di forme e colori simula un'impersonale realtà virtuale in tre dimensioni, si qualifica come un efficace espediente estetico per catturare l'attenzione del giocatore, che resterà ammaliato dal lento ma inesorabile rincorrersi delle astronavi da battaglia, durante la fase di movimento; questo aspetto è reso ancor più estatico dall'accompagnamento musicale, che si limita a tranquillissimi assoli di pianoforte atti a scandire il lento trascorrere del tempo, un po' come succedeva durante le fasi iniziali di "2001: Odissea nello spazio" (Stanley Kubrick, 1968).

SPACE PARADE

Flotilla è un'esperienza ludica decisamente diversa dal solito. Se il panorama dei titoli moderni tende sempre di più alla frenesia delle meccaniche e all'abbondanza di opzioni tra cui scegliere, il prodotto di Brendon Chung, lo sviluppatore, spinge l'utente a sedersi comodo per affrontare delle lente sessioni di gioco della durata di un'oretta circa e che, volendo, possono susseguirsi, ad libitum, l'una quasi sempre diversa dall'altra, grazie alla generazione casuale di scenari e missioni. La fase di combattimento, che in ogni caso rimane il nocciolo del prodotto, è completata da una sezione esplorativa che prevede l'atterraggio su pianeti sconosciuti, dove fare la conoscenza di strambi personaggi antropomorfi e decidere se accettare, o meno, le loro richieste personali. In questo senso, merita una nota a parte proprio la bizzarra cornice narrativa in cui l'intera avventura è stata calata: tra gare di karaoke per l'equipaggio, ippopotami impazziti, gatti alla deriva e maiali dai colletti bianchi alle prese con galline pirata che vogliono abbordare la loro base, il giocatore avrà infatti modo di sperimentare moltissime situazioni paradossali e capaci di strappare, ad ogni occasione, il sorriso. Assolutamente da provare, nonostante qualche problema di telecamera, che in alcuni momenti risulta un po' scomoda da controllare.

LUNGI DALL'ESSERE IL CLASSICO STRATEGICO SCLEROTIZZANTE, FLOTILLA È UN LENTO SIMULATORE DI BATTAGLIE SPAZIALI BASATO SULLA LOGICA DEI TURNI SIMULTANEI

La gragnuola di proiettili e le esplosioni plastiche sono davvero scenografiche.

— COMMENTO —

"Visionario" è l'aggettivo che meglio si adatta al titolo di Blendo Games. Flotilla, infatti, è un raffinato strategico basato sulla logica dei turni simultanei e confezionato secondo i principi del minimalismo estetico tanto caro ad alcuni dei più interessanti esponenti della scena indie. Da qualunque lato lo si guardi, il lavoro dello sviluppatore è davvero stupefacente: battaglie entusiasmanti, narrazione esilarante, gameplay accattivante e comparto tecnico sperimentale. Da evitare solamente se si odiano le navi spaziali, la strategia a turni o le strip comiche... ma a quale nerd queste cose non piacciono?

+ raffinato nelle meccaniche e nell'ambientazione
– alla lunga ripetitivo

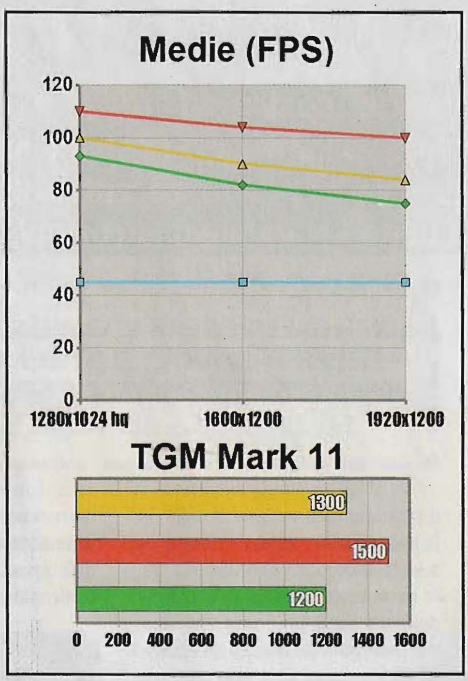
HARDWARE

A cura di: Paolo Besser, paolone@sprea.it

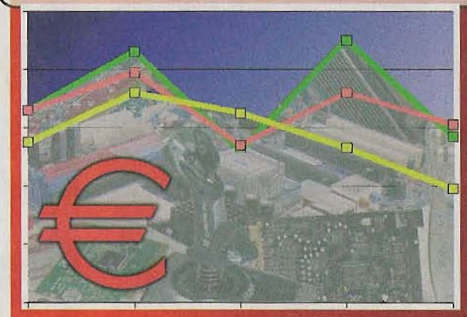
Ecco un nuovo appuntamento con l'hardware di The Games Machine. E anche questo mese proviamo un po' di tutto per la vostra gioia...

I NOSTRI BENCHMARK

Il TGM Mark 11 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su diversi titoli, caratterizzati dall'adozione di tecniche e librerie differenti: Crysis, Hawx 2, Far Cry 2, Alien Vs Predator e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi molto particolari, su un testbed composto da una scheda madre GigaByte GV790, con un processore AMD Phenom II X4 965 a 3,8 GHz, 4 GB di RAM A-Data a 2 GHz e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1280x1024, 1600x1200 e 1920x1200 pixel: le impostazioni sono scelte in modo che i giochi offrano la massima qualità visiva e un framerate ottimale, per cui possono cambiare in base al titolo e alla risoluzione. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, una linea orizzontale azzurra posizionata all'altezza dei 45 frame per secondo ci ricorda il livello ideale per la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo. Il valore del TGM Mark viene oggi calcolato in base al numero di fotogrammi prodotti da tutti i giochi, secondo una formula sviluppata all'interno della redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'effettiva potenza del computer o della scheda video recensiti. Quando si valutano i processori centrali, invece, è possibile che vengano utilizzati altri benchmark di vario tipo, per sottolineare alcuni aspetti del prodotto o l'efficienza nella sua globalità.



IL BORSINO DELL'HARDWARE



The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affaroni del mese!

▲	mon	NEC 30" 3090WQXI ULTRASLIM	€ 2.560
▼	cpu	INTEL CORE i7 EXTREME 990X	€ 899
New	vid	GEFORCE GTX 590	€ 650
▼	vid	RADEON HD6990	€ 589
=	vid	GEFORCE GTX 580	€ 399
▲	vid	RADEON HD6970	€ 299
▲	cpu	INTEL CORE i7 2600k	€ 275
▼	vid	GEFORCE GTX 570	€ 270
▲	cpu	INTEL CORE i7 930	€ 240
▲	vid	RADEON HD6950	€ 210
=	cpu	AMD PHENOM II X6 1100T	€ 199
▼	vid	GEFORCE GTX560ti	€ 190
▲	cpu	INTEL CORE i5 2500k	€ 189
=	vid	RADEON HD6870	€ 170
▲	cpu	AMD PHENOM II X6 1055T	€ 150
=	vid	RADEON HD6850	€ 139
▼	vid	GEFORCE GTX 460 1 GB	€ 130
=	cpu	INTEL CORE i3 2100	€ 109
▼	vid	GEFORCE GTS 450	€ 90
▲	cpu	AMD PHENOM II X4 840	€ 90

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; ssd = unità storage a stato solido; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

La catastrofe in Giappone, come prevedibile, ha portato un po' di rialzi anche sul nostro borsino anche se, fortunatamente, chi si aspettava uno sconquasso di proporzioni bibliche potrà tirare un sospiro di sollievo, visto che gli aumenti di prezzo – almeno per il momento – sono molto contenuti. Occorrerà tuttavia attendere ancora qualche settimana, una volta esaurita l'onda emotiva e soprattutto i pezzi già in magazzino, perché la situazione dei prezzi si stabilizzi, in un verso o nell'altro.

NEWS IN BREVE

IL PARALLELISMO SPINTO SECONDO INTEL

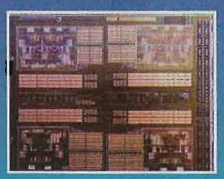
Lo zombie del progetto Larrabee continua ad aggirarsi nel mondo dell'IT. Chiamato oggi MIC, Many Integrated Core, il nuovo processore Intel che ingloba svariati core x86, pensato per il calcolo parallelo (e per contrastare l'ormai consolidato fenomeno GPGPU), sarà a disposizione di 100 sviluppatori entro la fine del 2011, con tanto di kit di sviluppo. Basterà questo a renderlo più popolare di CUDA, il cui kit è stato scaricato gratuitamente più di mezzo milione di volte nel 2010?

USB 3.0 E THUNDERBOLT A BRACCETTO

Intel ha recentemente dichiarato che, nel corso del 2012, implementerà nei suoi prossimi chipset – dedicati alla famiglia di CPU Ivy Bridge – sia un controller USB 3.0, sia un controller Thunderbolt, mettendo dunque a disposizione dei suoi clienti entrambe le tecnologie. Attualmente, nessun chipset Intel le integra direttamente e, per il loro supporto, occorre usare appositi controller collegati alle linee PCI Express.

BULLDOZER ANCHE SU SOCKET AM3?

Steeve Bourdon, PR Manager per il sud Europa di AMD, ha di fatto smentito quanto la sua azienda ha sempre dichiarato in merito ai primi processori Bulldozer dicendo che, oltre a funzionare sul nuovo socket AM3+, queste CPU potranno essere montate anche sulle attuali schede madri con connettore AM3, perdendo però alcune delle loro funzionalità accessorie. Grazie a un aggiornamento del BIOS, dunque, sarà possibile montare processori a 8 core anche su molte schede madri già in commercio.



IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: top (per i maniaci), ottimale (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed economica (per risparmiare).

PROCESSORE

INTEL CORE i7 EXTREME 990X — € 899

La nuova "fuoriserie" di Intel si piazza al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 6 core con HyperThreading e dei suoi 3,346 GHz. Peccato, però, che il socket LGA1366 non abbia più un roseo futuro di fronte a sé.

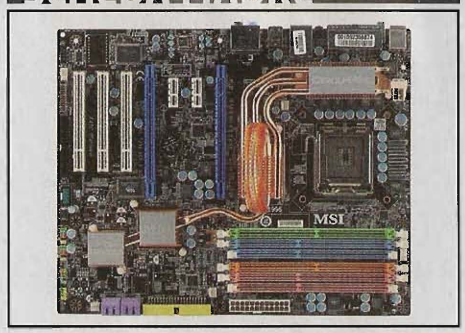
INTEL CORE i5 2500k — € 189

Probabilmente il processore basato su architettura "Sandy Bridge" con il miglior rapporto tra prezzo e prestazioni. Basta poco per fare correre i suoi 4 core come in CPU molto più costose.

AMD PHENOM II X4 840 — € 90

Quando possiamo avere quattro core a prezzo così basso, perché accontentarsi di ancora meno? 3,2 GHz spesi molto bene, con cui è possibile giocare degnamente a qualsiasi cosa.

SCHEDA MADRE



MSI BIG BANG XPOWER X58 — € 299

USB 3.0, SATA a 6 GBPS, possibilità di montare schede video in SLI e Crossfire, overclock stabile e facile da effettuare, a un prezzo tutto sommato accessibile.

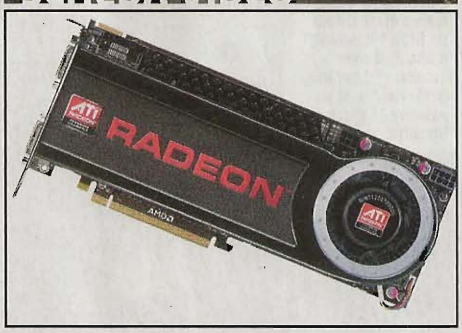
GIGABYTE GA-P67A-UD3 — € 135

Una scheda madre con socket LGA 1155 dotata di USB 3.0, porte SATA a 6 GB/s e possibilità di usare due schede video Radeon in Crossfire, a un prezzo davvero accattivante.

M4A88TD-V EVO/USB3 — € 85

Vista la velocità con cui si evolve il mercato, meglio dotarsi di una scheda madre dalle caratteristiche più avanzate, capace eventualmente di ospitare un processore AMD a 6 core.

SCHEDA VIDEO



RADEON HD6990 — € 589

AMD si siede nuovamente sul trono delle prestazioni grafiche, con una scheda DX11 basata su due GPU HD6970, dotate di 2 GB di RAM ciascuna, che operano in parallelo.

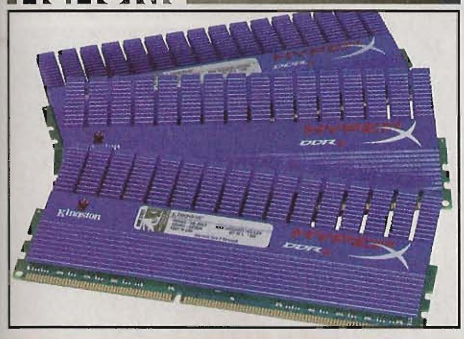
GEFORCE GTX 560 ti — € 190

Nvidia torna a picchiare duro sulla fascia media, con una scheda video dalle prestazioni ottimali, compatibile con CUDA e in grado di offrire un solido sistema di visione stereoscopica.

RADEON HD6850 — € 139

Il budget "minimo" per una scheda video si alza sensibilmente rispetto ai mesi scorsi, ma con i giochi più recenti è meglio disporre di più potenza. E la HD6850 offre tutta quella che serve!

MEMORIE



6 GB KINGSTON HYPERX KHX16000D3T1K3 — € 352

Un kit contiene tre moduli da 1GB di velocissima RAM DDR3 da 1.800 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. Il maniaco ne vorrà due.

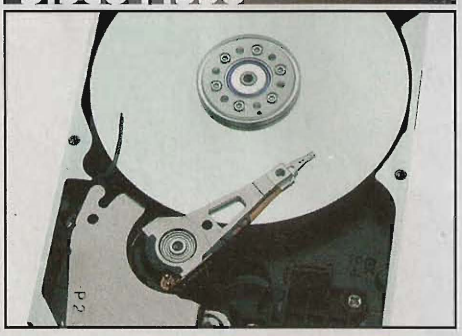
4 GB KINGSTON KHX12800D3 — € 117

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1.600 MHz.

4 GB KINGSTON KHX8500D2K2 — € 98

Due moduli da 2 GB ciascuno di memoria RAM DDR2, che costituisce ormai il minimo indispensabile per un PC pronto al futuro.

DISCO FISSO



INTEL X25-M 120 GB SSD — € 199

I drive a stato solido sono la nuova frontiera e il nuovo 'taglio' da 120 GB è perfetto per sistema operativo e applicazioni usate più di frequente. Per i dati, basta un disco SATA secondario.

2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1.5 TB — € 130

Visto il costo dei dischi fissi, vale la pena metterne due in una più veloce configurazione RAID: chi predilige la capienza userà un Raid-0, chi la sicurezza un Raid-1.

SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 55

Ormai il costo al gigabyte dei dischi fissi è ai minimi termini. Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

MONITOR

EIZO SX3031W-BK — € 2.200

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 6 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

SAMSUNG 2443BW — € 240

Un interessantissimo monitor Full-HD da 24", di pregevole fattura, dotato di un ottimo design e di caratteristiche tecniche all'avanguardia.

LG W2242TE-DF TFT — € 139

Anche un sistema più economico merita un monitor LCD widescreen da almeno 1680x1050 pixel, con cui godere giochi e film a risoluzione più elevata.

TOP — OTTIMALE — ECONOMICA

DOPPIA ANIMA
Accanto al consueto connettore Crossfire-X c'è uno switch che permette di scegliere tra due BIOS diversi. A differenza delle HD6900 a singolo processore, dove una ROM è a sola lettura e l'altra è modificabile dall'utente, le HD6990 mettono a disposizione un BIOS "di default" e uno "già overcloccato" il cui uso, però, rischia di invalidare la garanzia. Bizzarro.

4 GB DI MEMORIA!
Con i suoi 4 GB di memoria GDDR5 che lavorano a 5 GHz effettivi (1,25 GHz x 4), questa è probabilmente la scheda consumer più generosa sotto questo punto di vista. Va detto però che il quantitativo è da intendersi "2 GB per ogni GPU", che comunque è già una bella cifra. Il bus di trasmissione dei dati è a 256 bit per ognuna delle due GPU.

TROPPO LUNGA
Come la precedente Radeon HD5970, anche questa nuova ammiraglia a doppia GPU occupa uno spazio considerevole nel case, e può mettere in crisi i cabinet meno capienti: è lunga ben 30,5 cm.

VENTOLONE RUMOROSO
Il sistema di raffreddamento a doppia camera di vapore si appoggia a una singola ventola centrale per la dissipazione termica. La soluzione è indubbiamente funzionale e permette di tenere le temperature sotto controllo, ma bastano cinque minuti di gioco perché il rumore prodotto salga considerevolmente.

CONSUMI ELEVATI, MA GIUSTIFICATI
A condizioni normali questa scheda supera ampiamente i valori imposti dal consorzio PCI-SIG, consumando i suoi considerevoli 375 Watt a pieno regime (contro i 300 dettati dalle specifiche PCI Express). In cambio, però, offre prestazioni davvero inaudite. Volendo, si può fare anche di più: in modalità "unlocked" i consumi salgono a ben 450 Watt, ma il gioco non vale la proverbiale candela.

FINO A SEI MONITOR IN ALTISSIMA DEFINIZIONE
La scelta dei connettori può sembrare fin troppo "futuribile", con i quattro DisplayPort e la singola uscita DV-I dual link. Nella scatola sono però presenti diversi adattatori con cui è possibile collegare qualunque tipo di schermo digitale. Non sono più supportati, ma da tempo ormai, soltanto i vecchi apparati televisivi a definizione standard.

DOPPIO CUORE
Le due GPU montate su questa scheda video sono identiche a quelle delle Radeon HD6970, con 1.536 stream core ciascuna (per un totale di 3.072 core, 48 SIMD engine, 4 rasteriser, 192 texture units, e poco più di 5 miliardi di transistor!), ma operanti a 830 MHz (contro gli 880 delle HD6970 e gli 800 delle HD6950). Sono compatibili con tutte le librerie grafiche e GPGPU più recenti (eccetto CUDA, ovviamente).

RADEON HD6990

Produttore: Sapphire **Prezzo indicativo:** € 590

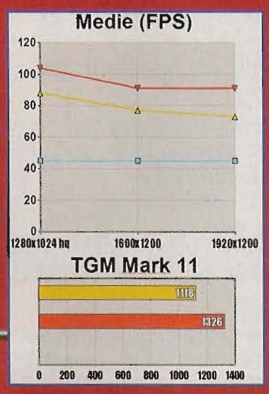
Il PCI-SIG è un ente autonomo che, fra le altre cose, stabilisce dei parametri e dei valori a cui tutti i produttori di hardware dovrebbero attenersi, perché i loro prodotti siano considerati "in compliance" con gli standard industriali PCI e PCI Express. Uno di questi parametri è il massimo valore di TDP (in soldoni, il consumo) dissipato dalle schede video, 300 Watt. Un limite a cui tutti i produttori hanno cercato di attenersi, alle volte riducendo forzatamente le frequenze di lavoro per non superarlo. Un limite che, però, con gli ultimi prodotti cominciava ad andare strettino. Non ci dobbiamo stupire, dunque, se le schede recensite in queste pagine lo travalicano abbondantemente. La Radeon HD6990, che possiamo facilmente intendere come due HD6970 in crossfire, consuma a valori standard 375 Watt, è lunga più di 30 cm e ha bisogno di due cavi PCI Express da 8 poli per l'alimentazione, rendendola di fatto accessibile soltanto a chi ha un case particolarmente spazioso e arieggiato, e un alimentatore di buona qualità da almeno 700 Watt (più realisticamente da 800 o 1000, considerando che vanno alimentati anche il processore centrale, la scheda madre e i dischi), con diverse linee da 12V a disposizione. In cambio, la HD6990 dà tutto quello che offrono anche le sorelle minori, ma a velocità quasi doppia. La cosa che ci ha sorpreso maggiormente è il divario di prestazioni rispetto alla precedente HD5970, lasciata parecchio indietro dalla nuova arrivata, e il fatto che diversi videogiochi scalino meglio, in presenza di un secondo processore, rispetto a quanto non facessero con la medesima. Volendo (e spendendo TANTO) si può realizzare anche un sistema crossfire-x con due di queste schede video. Il problema, in questi casi, è che solo a risoluzioni particolarmente elevate, in configurazioni che prevedano l'uso di tre o più monitor, si potrebbero apprezzare gli effettivi benefici. Insomma, una HD6990 è molto più che sufficiente.

UNA SCHEDA DI FASCIA ALTISSIMA, VERSATILE MA COSTOSA, CAPACE DI ACCONTENTARE DAVVERO TUTTI. TRANNE CHI VUOLE RISPARMIARE CORRENTE.

8.5

I BENCHMARK

Nel grafico abbiamo messo a confronto una Radeon HD6990 (linee rosse) e la precedente soluzione a doppia GPU di AMD, la HD5970 (linee gialle). Come possiamo notare, la differenza di prestazioni è netta, con una maggiore capacità di reggere il passaggio dai 1600x1200 ai 1920x1200 pixel. E, in questo test, non abbiamo nemmeno attivato la modalità "unlocked" che, però, avrebbe migliorato di poco la situazione.



THE GAMES machine MARK11 **1326**

CONSUMI (RELATIVAMENTE) CONTENUTI
Anche in questo caso la "barriera" dei 300 Watt è stata platealmente abbattuta dal massimo valore di TDP di questa scheda, 350 Watt. Per la sua alimentazione occorrono due cavi PCI Express a 8 poli, ed è raccomandato un alimentatore di buona qualità da almeno 700 Watt. Alla fine, però, i consumi di questa scheda e della Radeon HD6990 sono praticamente identici a pieno carico.

DISSIPATORE EFFICIENTE
Forse grazie alla ventola di dimensioni maggiori, forse grazie alle frequenze di lavoro relativamente più umili, e/o grazie a una serie di scelte più o meno fortunate, il dissipatore a doppia camera di vapore scelto da Nvidia risulta generalmente più silenzioso di quello montato da AMD sulle Radeon HD6990.

ANCHE IN SLI!
Volendo, si possono installare due di queste schede video e arrivare a usare, anche in questo caso, fino a 4 GPU contemporaneamente. Come per la HD6990, tuttavia, non si arriverà quasi mai al raddoppio delle prestazioni, rendendo di fatto piuttosto inutile questa dispendiosa opzione.

DIMENSIONI PIÙ CONTENUTE
Con i suoi 28 cm di lunghezza, le dimensioni di questa scheda risultano essere sempre notevoli, ma sensibilmente più contenute di quelle delle Radeon HD6990, il che potrebbe renderle preferibili in presenza di un case incapace – magari per un solo centimetro o due! – di accogliere la proposta di AMD.

SURROUND 3D
Poiché dispone già di due GPU, questa è l'unica scheda Nvidia in grado di "sparare" immagini in steroscopia su tre monitor contemporaneamente. In tutti gli altri casi, infatti, occorre mettere tre schede in SLI. L'impiego di connettori DVI più tradizionali farà inoltre piacere a chi ha già tre schermi con questi connettori.

3GB DI MEMORIA
1.536 MB di memoria GDDR5 per GPU fanno un totale di 3 GB, "cloccati" però a soli 853 MHz (3,414 GHz per via del quadruplo data rate), probabilmente con lo scopo di non surriscaldare i chip montati sul retro (e raffreddati passivamente). Il che porta la banda di trasmissione effettiva a 164 GB/s per GPU. Fortuna che ce ne sono due...

1.024 STREAM PROCESSOR
Le due GPU "Fermi" GF110 dispongono di 512 stream processor ciascuna, e messe insieme totalizzano 1.024 SP, 32 streaming multiprocessor, 128 texture unit, 96 ROP. Come nel caso della concorrente, le GPU lavorano a frequenza più bassa rispetto alla singola soluzione: 607 MHz (core) e 1.215 MHz (shader) contro i 772/1.544 MHz delle GeForce GTX 580.

GEFORCE GTX 590

Produttore: Nvidia **Prezzo indicativo:** € 650

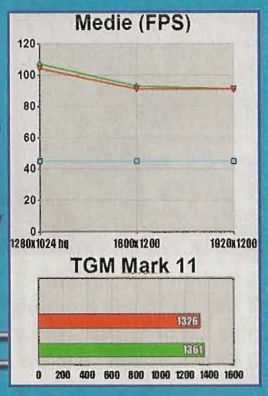
Già lo sappiamo: adesso qualcuno si metterà a fare la conta dei "+" e dei "-" che compaiono in queste due pagine, e si domanderà immediatamente come mai la nostra piccola "sfida" tra le due nuove campionesse di AMD e Nvidia termini con un salomonico pareggio. In fondo qui ci sono ben due aspetti positivi in più, e allora come mai diamo 8,5/10 a entrambe? Il motivo è semplicissimo: perché le due rivali sono assolutamente complementari fra di loro, e determinare in modo chiaro e netto una vincitrice è impossibile. Il livello di prestazioni, lo vediamo dal grafico, è praticamente identico: nei nostri test ci sono stati giochi che hanno totalizzato qualche frame al secondo in più con l'una o con l'altra, ma tirando le somme non ci sono differenze rimarchevoli. A livello di consumi, poi, siamo esattamente sulla stessa barca, senza contare che tutte le soluzioni a doppia GPU condividono nel bene e nel male le stesse problematiche di micro-stuttering e supporto da parte dei driver. Si incomincia a vedere qualche differenza se si analizzano le funzionalità accessorie: le Radeon HD6990 permettono di allacciare fino a 6 monitor mentre le GTX 590 soltanto quattro, entrambe possono visualizzare contenuti stereoscopici su tre schermi, la Radeon supporta meglio le librerie OpenCL mentre la GTX 590 offre ancora CUDA in esclusiva. La GeForce sembra essere messa meglio per dimensioni e silenziosità, ma costa anche di più, rendendo di fatto più appetibile la concorrente per rapporto qualità/prezzo e prestazioni. Insomma, mai come in questo caso dovrà essere l'utilizzatore a scegliere tra le due in base a parametri puramente soggettivi, perché da un punto di vista "oggettivo" il pareggio è inevitabile.

PIÙ SILENZIOSA E MENO AFFAMATA DI CORRENTE DELLA RIVALE, LA NUOVA TESTA DI SERIE DI NVIDIA CONTENDE IL TRONO ALLA RIVALE

8.5

I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto la GeForce GTX590 (linee verdi) con la Radeon HD6990 (linee rosse) recensita nella pagina precedente. Come possiamo notare, le prestazioni fra le due proposte non si discostano in maniera avvertibile e, alla fin fine, a separarle sono davvero pochissimi punti. Troppo pochi per stabilire inequivocabilmente che una sia migliore dell'altra.



THE GAMES machine MARK11

1361

SUPER SPORT 3X

7.5

Produttore: Datel **Prezzo indicativo:** € 69

Recensire un volante è sempre un problema perché, inevitabilmente, qualunque giudizio passerà sotto le personalissime forche caudine degli appassionati di giochi di guida a cui, chiaramente, tanto il prodotto quanto la sua recensione si rivolgono direttamente. Ovviamente non parliamo di chi gioca una volta ogni tanto, ma dei super-patiti che consumano un volante al mese e finiscono per costruirsene uno, dopo essersi procurati il materiale necessario presso uno sfasciacarrozze. A loro, lo diciamo subito, il Super Sport 3X di Datel non interesserà: probabilmente, infatti, finirebbe con l'essere il volante di giugno o quello di luglio. Questo prodotto è rivolto a chi guida moderatamente sul computer e, dopo averlo fatto per tanto tempo con un joypad o al limite con la tastiera, ha finalmente deciso di investire un po' di euro in un controller molto più consono al tipo di simulazione. Il volante si presenta molto bene, con una corona parzialmente gommata per migliorarne l'impugnatura e con un economico sistema di ventose che, appoggiato a un tavolo, permette di mantenere il prodotto ben saldo nella sua posizione. Sul lato destro, semi nascosto dalla corona, troviamo anche la leva del cambio che, però, non si trova in una posizione felicissima. C'è di buono, però, che con un po' di allenamento è possibile raggiungerla con un agile colpo di mano. E poi si possono sempre usare le leve. I pollici, poi, possono agire su due tipici comandi da joypad mentre l'unico aspetto negativo, purtroppo comune a tutti i volanti economici, è rappresentato dalla qualità della pedaliera, che non sembra in grado di subire forti sollecitazioni e che tende comunque a spostarsi durante l'impiego. Il consiglio, dunque, è di non esagerare troppo con i piedi, assumendo uno stile di guida attento ed equilibrato. In definitiva, il Super Sport 3X di Datel è un volante di buona qualità per l'onestissimo prezzo a cui è proposto, che ci darà buone prestazioni ma da cui non possiamo certo pretendere miracoli.

- ⊕ **Costa poco**
- ⊕ **Buona sensazione di guida**
- ⊕ **Svolge adeguatamente il suo compito**
- ⊖ **Pedaliera poco massiccia**

RT-N565U BLACK DIAMOND

Produttore: ASUS **Prezzo indicativo:** € 179

Archiviato per sempre il tempo dei PC visti come scatoloni grigi e anonimi, l'intero mondo dell'informatica sembra aver scoperto il fascino di un design lussuoso e questa mania per "l'oggetto fico a ogni costo" non ha risparmiato neanche i router. Che, nel caso dell'RT-N565U Black Diamond di ASUS, tocca vette difficilmente raggiungibili. Questo router punta tutto sull'eleganza e sulla semplicità d'uso. Basta appoggiarlo alla scrivania o su un mobiletto per promuoverlo da cianfrusaglia informatica a oggetto di fine arredamento, al punto che potremmo anche rifiutarci di usare parte delle sue funzionalità, se proprio non siamo costretti a usarle. Posto in verticale, infatti, questo router è praticamente perfetto per fare da access point di una rete wi-fi: ha addirittura due ricetrasmettitori separati, uno a 2,4 e l'altro 5 GHz di frequenza, che possono dare vita a due reti distinte. In questo modo possiamo separare i computer che opereranno con l'una e con l'altra in base alle applicazioni che devono svolgere, possibilmente riservando quella a 5 GHz per i computer dedicati a scopi in cui la continuità del segnale è tutto. Pensiamo a un media center che riceve i dati via wi-fi da un'altra postazione, per esempio. Il problema, semmai, nasce che i connettori per i cavi sono posizionati sul lato destro il che, purtroppo, crea uno spiacevole effetto "ragno monco" nel momento in cui questo pannello diventa piuttosto affollato. Volendo, possiamo collegare quattro PC via ethernet, un disco fisso (i cui contenuti verranno condivisi sulla rete) e una stampante (idem), a patto che sia supportata – e un elenco dei modelli che lo sono è pubblicato sul sito di Asus. L'unica cosa che gli manca è un modem, il che può essere un po' controproducente nel mercato italiano: ormai siamo abituati a dispositivi forse un po' più grezzi che però fanno anche questo, alla metà del prezzo.

7.5

- ⊕ **Design eccezionale**
- ⊕ **Doppia banda e doppia rete**
- ⊕ **Fa anche da NAS/print server**
- ⊖ **Un po' costoso, visto che non ha il modem**

- ⊕ Eccezionali per il gioco
- ⊕ Molto solide
- ⊖ Non particolarmente indicate per un impiego diverso da quello ludico

BEST BUY GAMES machine

SOUND BLASTER TACTIC3D SIGMA

Produttore: Creative **Prezzo indicativo:** € 89,99

Se siete alla ricerca di un buon paio di cuffie adatte al gioco, magari con un microfono attaccato, allora le Creative Sound Blaster Tactic3D Sigma potrebbero fare al caso vostro. Il primo impatto con questo prodotto è di assoluto livello: basta, infatti, sfilare le cuffie dalla confezione per ammirarne l'ottima qualità costruttiva, che le fa apparire davvero solide.
Le dimensioni generose, inoltre, le rendono adatte a coprire interamente l'orecchio, isolando l'utente da molesti rumori esterni.
Le Sigma, che si avvalgono di due diffusori in neodimio da 50mm, possono essere collegate al Personal Computer sia in maniera passiva, per mezzo di una coppia di jack riservata all'output del microfono e all'input, sia in maniera attiva, a patto che si abbia una porta USB libera. In quest'ultima configurazione ci si potrà avvalere della tecnologia THX TruStudio Pro, che permette di sentire non solo i suoni nello spazio nella maniera canonica, ma anche determinarne la provenienza dal basso o dall'alto. Completano l'offerta di effetti di post-processing lo Smart Volume (che compensa l'attenuazione dei rumori per far risaltare i dettagli), l'immancabile Crystalizer (si occupa di ripristinare i dati della curva delle frequenze basse e alte persi nella compressione) e un sistema per modificare la propria voce, moderatamente inutile ma che potrebbe strappare qualche risata ai meno avvezzi a questo genere di cose. La qualità sonora messa in campo dalle Sigma è, a tratti, realmente impressionante. L'unica nota stonata riguarda il loro impiego in un ambiente differente da quello ludico: qualora decidiate di ascoltarci della semplice musica, infatti, verrete bombardati da bassi troppo esagerati, e non serve essere dei puristi dall'orecchio fino per accorgersene.

Davide "ToSo" Tosini

9.5

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

Dopo che ne abbiamo tanto parlato, è ora di scrivere qualche impressione sulla piattaforma Fusion di AMD...

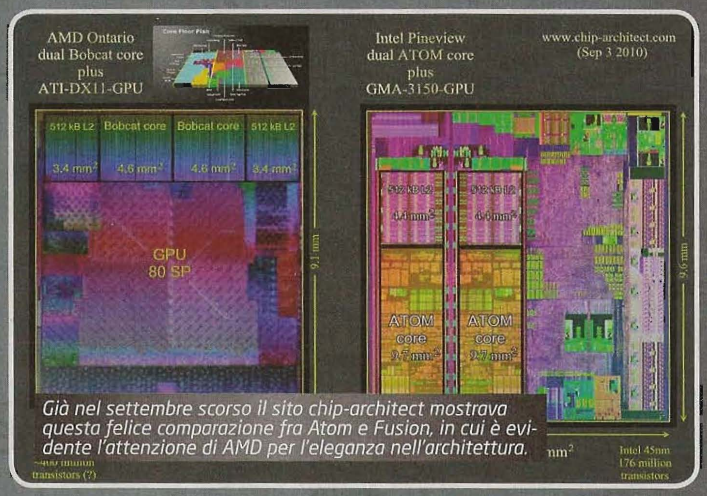
Fusione a caldo

La parola "Fusion" cominciò a circolare diversi anni fa, immediatamente dopo l'acquisto di ATI da parte di AMD: l'idea, all'epoca decisamente rivoluzionaria, era quella di fondere in un solo chip un processore centrale e uno grafico, in modo da ottenere un tipo di unità centrale molto più duttile di quelli già esistenti, in grado non solo di occuparsi non solo delle classiche istruzioni x86 a 32 e a 64 bit, ma anche della grafica (ovviamente) e dei calcoli paralleli di cui, timidamente, cominciavano a occuparsi le schede video. Poi sappiamo bene la storia com'è andata: Intel l'ha preceduta con Pineview nel settore netbook e Sandy Bridge altrove, e Fusion è rimasto uno splendido progetto costellato da annunci, susseguitisi febbrilmente fino a oggi, quando abbiamo finalmente potuto toccare con mano le nuove piattaforme di AMD.

BRAZOR: ZACATE E ONTARIO

Fusion, alla fine, si è materializzato in una piattaforma che prende il nome di Brazor, e comprende due architetture molto simili fra di loro, ma destinate da due fasce ben distinte di mercato: Zacate e Ontario. Entrambe sono costituite da uno o due core x86-64 "Bobcat", ottanta stream processor (shader) raggruppati in due streaming multiprocessor da 40 unità di elaborazione ciascuno, due cache L2 da 512 KB e un northbridge. Zacate, con i suoi 18 Watt di consumo massimo, è destinata a prodotti come piccoli media center, portatili ultraleggeri e thin client, andando a contrapporsi ai processori Intel CULV. Ontario, invece, ai netbook e ad altri dispositivi simili, grazie ai suoi 9 Watt di consumo massimo complessivo. I processori Zacate sono identificati dalla lettera E, gli Ontario dalla C. Si differenziano soprattutto per frequenze di lavoro e per grafica integrata:

PROCESSORE	FREQUENZA	GRAFICA	CLOCK GPU	CONSUMO	CORE/L2
AMD E-350	1,6 GHz	HD6310	492 MHz	18 Watt	2/1MB
AMD E-240	1,5 GHz	HD6310	500 MHz	18 Watt	1/512K
AMD C-50	1,0 GHz	HD6250	276 MHz	9 Watt	2/1MB
AMD C-30	1,2 GHz	HD6250	277 MHz	9 Watt	1/512K



Già nel settembre scorso il sito chip-architect mostrava questa felice comparazione fra Atom e Fusion, in cui è evidente l'attenzione di AMD per l'eleganza nell'architettura.

Mentre il northbridge è integrato, il southbridge è costituito da un secondo circuito integrato chiamato Hudson, in grado di controllare 4 porte SATA a 6 GBPS e le solite USB, PCI, ecc. Anche in questo caso manca il supporto diretto a USB 3.0, ma ciò non impedisce ai produttori di computer e di schede madri di adottare appositi controller e collegarli al southbridge in qualche modo. Dopo Zacate e Ontario seguirà anche Llano, la prima incarnazione di Fusion dedicata ai desktop, ma per quello dovremo attendere ancora un po' di tempo.

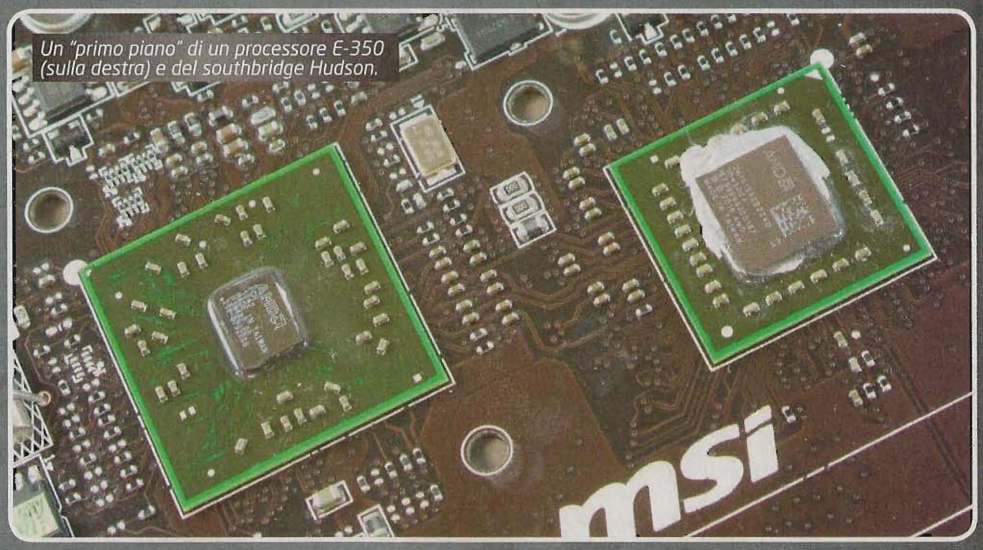
UNA GPU ECONOMICA

La grafica integrata non prevede memoria video interna, ma si appoggia alla RAM di sistema a cui, grazie all'integrazione del northbridge e dell'apposito controller, può accedere direttamente. Un po' come accade con Sandy Bridge, viene identificata in due "modelli" diversi che, però, di diverso hanno soltanto le frequenze di lavoro, quasi raddoppiate nella Radeon HD6310 (vedi tabella precedente). Gli 80 stream processor sono compatibili con le DirectX 11, supportano lo shader model 5.0 e pure le librerie OpenCL e DirectCompute, ma chiara-

Ecco in soldoni come è interconnesso un processore Fusion. AMD chiama queste unità APU, accelerated processing unit. Non serve tradurre...

L'Acer Aspire One 522 è il primo netbook basato sulla piattaforma Brazor (Fusion). Offre buone prestazioni multimediali e una grande agilità nel passaggio tra diverse applicazioni, ma soffre un po' nel 3D se paragonato a ION2 di Nvidia.

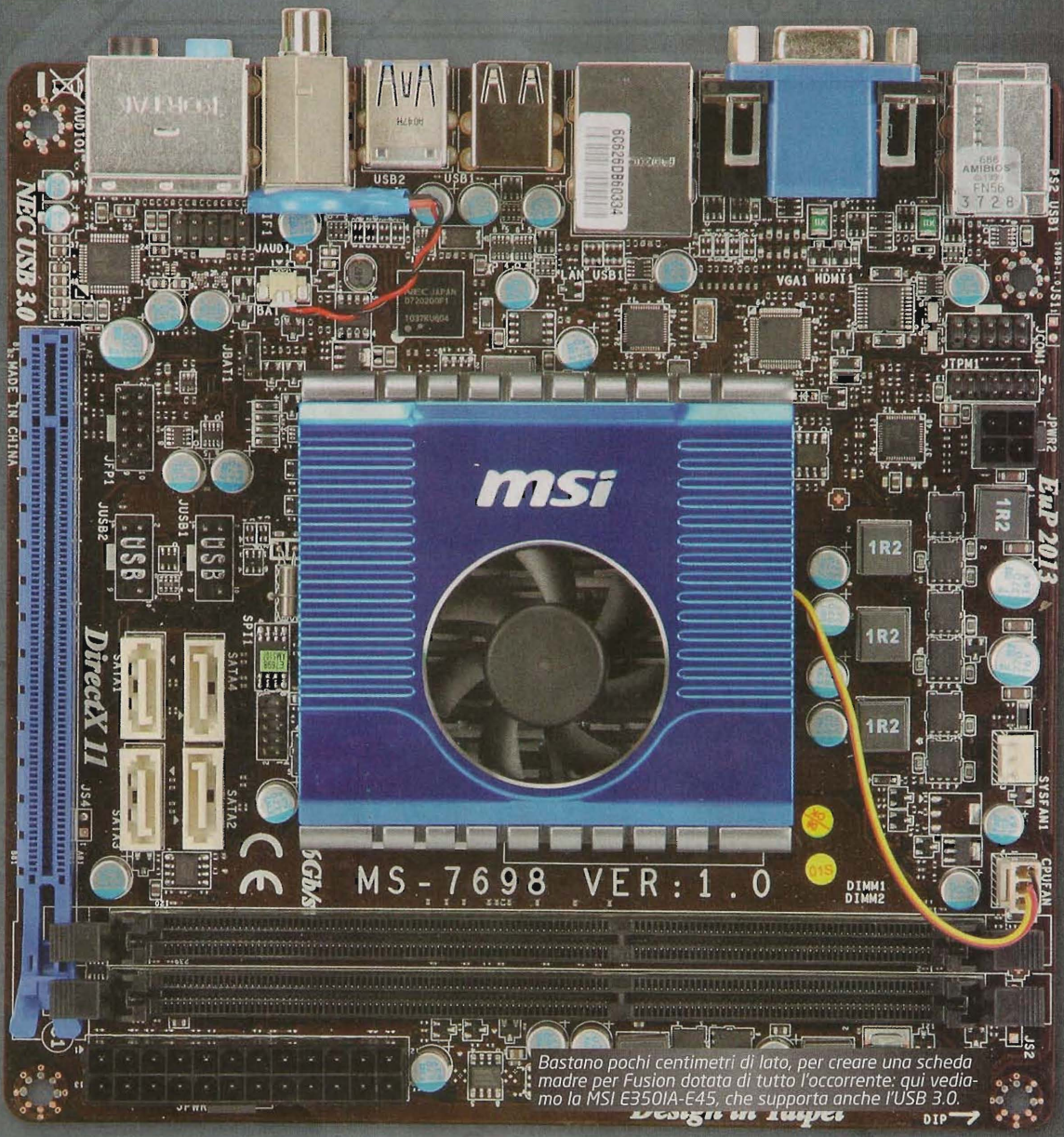
mente non possono offrire la stessa potenza di una scheda video di fascia alta. Anzi, dato che manca anche la memoria video dedicata, sono più lenti delle schede video più economiche di AMD. Giocarci, quindi, diventa un affare solo per gli amanti dei casual game, delle buone vecchie avventure grafiche e dei giochi meno affamati di risorse. Sul fronte video, invece, va registrata la presenza del decoder hardware audio/video UVD3, comune anche alle schede video Radeon HD5000 e HD6000, a cui però è stata tolta l'accelerazione MVC, Multiview Video Coding, indispensabile per la riproduzione dei blu-ray disc in 3D. Non si tratta comunque di una grave perdita nell'economia del prodotto, perché è plausibile che l'appassionato interessato a questa tipologia di applicazioni sia maggiormente incline ad acquistare un computer o un dispositivo più potente, per poterne fruire. Quindi, di fatto, per AMD si è trattato solo di risparmiare su circuiti e transistor potenzialmente inutili.



Un "primo piano" di un processore E-350 (sulla destra) e del southbridge Hudson.

MIGLIORE DI UN ATOM...

L'arrivo dei processori C-50 e C-30 porta finalmente una ventata di aria nuova nel settore dei netbook, praticamente monopolizzato – almeno sul fronte x86 – da Intel. Gli amanti di Linux e di Windows potranno dunque contare su un'altra piattaforma, rispetto a Pineview, su cui usare i loro programmi preferiti. Non dimentichiamoci infatti che, cambiando il sistema operativo, esistono anche i più economici modelli basati su architettura ARM, muniti di Linux, Windows CE o Android. Ma naturalmente l'arrivo di un concorrente vero nell'arena permette di differenziare ancora di più il mercato, e la prova è proprio l'Acer Aspire One 522 giunto in redazione: con il suo schermo da 1280x720 pixel ha trovato la "quadra" fra i più diffusi formati 1024x600 e 1366x768, mostrando come la grafica integrata nell'AMD C-50, pur viaggiando a velocità ridotta, sia perfettamente in grado di riprodurre film in alta definizione e, con tantissimi limiti, perfino di farci giocare a qualche gioco in 3D. L'Aspire One 522, durante l'utilizzo, è apparso immediatamente più reattivo dei suoi concorrenti, aprendo più programmi contemporaneamente e muovendosi fra di essi senza troppi tempi morti. Merito probabilmente dell'architettura out-of-order di Bobcat, laddove gli Atom sono ancora tristemente ancorati al loro antiquato e inefficiente modello in-order. In parole povere, insomma, Fusion appare subito come un processore molto più moderno, sebbene in miniatura. Ciò probabilmente convincerà Intel a mettere finalmente mano ai suoi Atom, anche se il "pericolo" in questi casi è sempre quello di cannibalizzare i prodotti mainstream di fascia più bassa, con cui inevitabilmente Fusion entra già in competizione. L'Aspire One 522, tuttavia, non eccelle proprio dappertutto: se mettiamo in gioco la piattaforma ION2 di Nvidia, l'Atom "recupera" e si allinea alle prestazioni del nuovo arrivato, sebbene con un dispendio energetico maggiore. E i consumi, in questo settore del mercato, contano.



Bastano pochi centimetri di lato, per creare una scheda madre per Fusion dotata di tutto l'occorrente: qui vediamo la MSI E350IA-E45, che supporta anche l'USB 3.0.

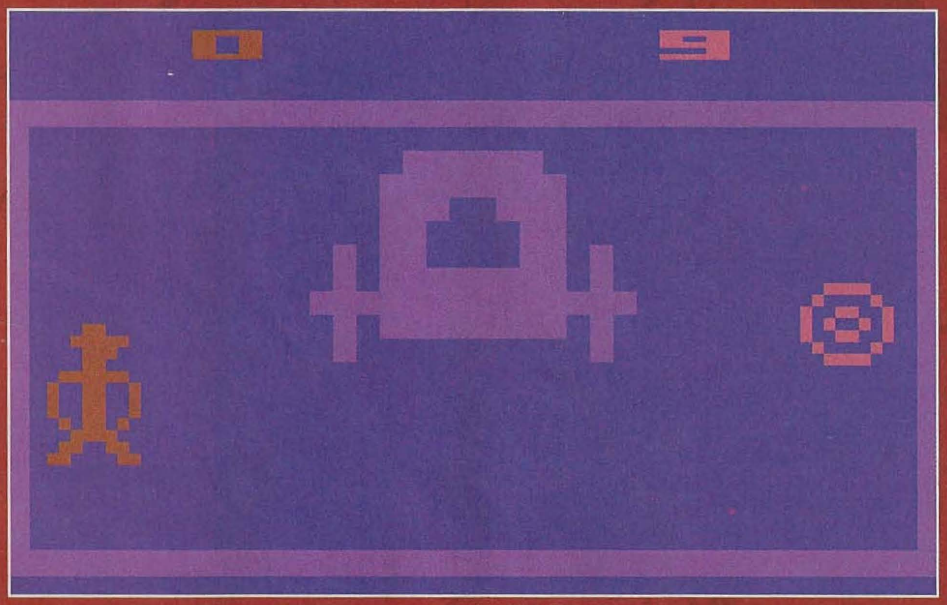
TIME MACHINE RELOADED

A cura di: Danilo Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com

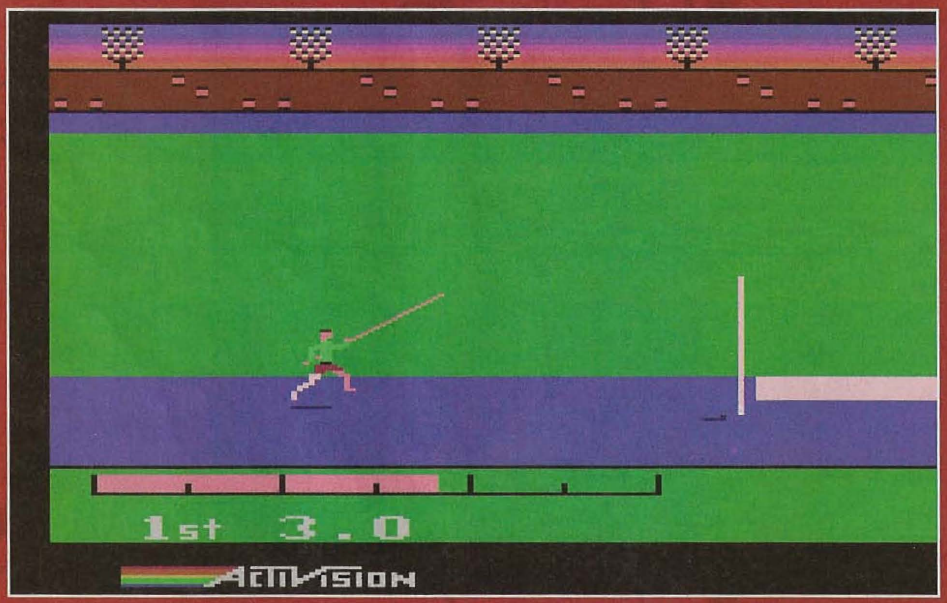
Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi attraverso gli occhi dei protagonisti che hanno segnato un'epoca.

DAVID CRANE - QUANDO SERVE UNA G MAIUSCOLA...

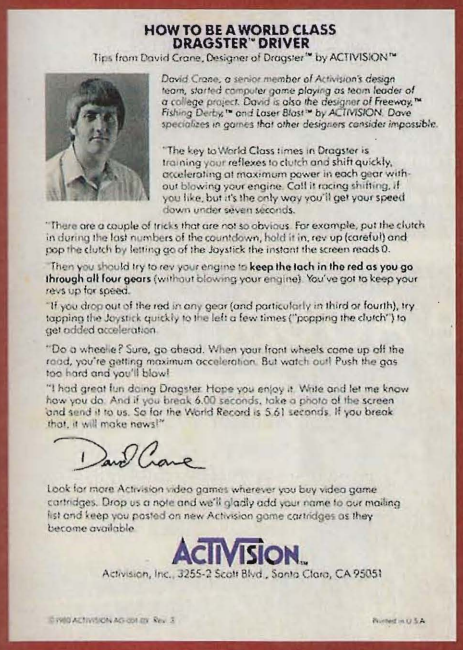
David Crane è un Genio con la G maiuscola. Oltre ad aver scritto alcuni dei titoli più influenti di sempre è l'uomo che, assieme a un manipolo di intraprendenti colleghi, abbandonò la gloriosa Atari degli anni d'oro per creare giochi di qualità per il VCS, conferendo finalmente ai programmatori il giusto merito per il proprio lavoro. Non solo: tutta la sua vita è costellata da gustosi aneddoti riguardanti le sue invenzioni e l'apparente semplicità con cui realizzava prodigi tecnologici assolutamente impossibili da replicare per i comuni mortali. Perché David ha sempre goduto di un salutare appetito per tutto quello che è elettronico: ad esempio, quando gli venne regalato un vecchio televisore in bianco e nero lo smantellò collocando lo schermo sul muro di camera sua e i comandi per cambiare canale a fianco al letto. Ancora, realizzò un imbattibile gioco del tic-tac-toe per un concorso studentesco usando solo lampadine e ingranaggi o una batteria programmabile per accompagnarlo mentre imparava a suonare la chitarra, il tutto durante l'adolescenza, periodo nel quale venne iniziato alle arti dalla madre, una pittrice. Tuttavia, la passione per i computer prese il sopravvento quando scoprì che il suo superiore nei boy scout si occupava di data processing: una visita sul posto di lavoro fu sufficiente per fargli frequentare un corso supplementare di informatica durante il college, che consisteva in tre ore al mattino prima delle regolari lezioni scolastiche: una passeggiata per David Crane che poté vantarsi di essere una delle poche persone in grado di padroneggiare la bellezza di tre linguaggi di programmazione durante i pionieristici anni '70! Dopo gli studi, i genitori lo aiutarono a trasferirsi nella Silicon Valley, sicuri che il suo genio potesse venire accolto e adeguatamente remunerato. Entrato a far parte della Atari, David inizialmente apprezzò il ruolo di programmatore anche grazie alla dedizione dei colleghi e al continuo, genuino interesse del grande Nolan Bushnell verso il suo lavoro. Realizzò per loro Outlaw, Canyon Bomber e Slot Machine, quest'ultimo dedicato alla madre in modo che potesse giocare tra le mura di casa. Gli altri due sono titoli semplici ma molto giocabili, tant'è che Microsoft ha recuperato nel 2010 Canyon Bomber per il suo sfortunato servizio Game Room. Nel 1979 gli affari di Atari andavano a gonfie vele, con un fatturato vicino alla bellezza di 100 milioni di dollari l'anno solo per quanto concerneva la vendita di cartucce per il VCS: in quel momento, Crane, assieme a Larry Kaplan, Alan Miller e Bob Whitehead (quattro dei più brillanti e influenti game designer all'interno dell'azienda) fecero un paio di conti, giungendo alla conclusione che i videogiochi da loro creati erano responsabili del 60% di tali, astronomici introiti. La nuova dirigenza, successiva all'abbandono da parte di Bushnell nel '78, rispose che il loro posto tra gli ingranaggi dell'azienda non era maggiore di quello degli operai nelle catene di montaggio. Non soddisfatti da una simile presa di posizione i quattro fondarono Activision, assieme a Jim Levy, nello stesso anno. L'obiettivo della nuova softco era semplice e ideologicamente inquadrabile agli antipodi del modus operandi di Atari: qualità prima di tutto, con i programmatori immediatamente riconoscibili come autori del proprio lavoro. I manualetti inclusi nei giochi spesso fornivano biografie con tanto di autografo del loro creatore e i giochi venivano pubblicati solo quando tutti i membri dello studio davano il loro assenso, risultando a volte in progetti posticipati o addirittura cancellati se tali standard qualitativi non venivano raggiunti. Activision si distinse per la creazione di nuove IP per i propri titoli non disponendo di licenze da coin op, vera spina dorsale dell'offerta di Atari, ma questo rese la sfida ancora più gustosa: l'idea di trasformare i programmatori



▲ *Outlaw è in assoluto il primo gioco realizzato da David, nel 1977.*



▲ *I joystick del VCS erano piuttosto resistenti, ma Decathlon riuscì comunque a sfoltirne il numero...*



HOW TO BE A WORLD CLASS DRAGSTER™ DRIVER

Tips from David Crane, Designer of Dragster™ by ACTIVISION™

David Crane, a senior member of Activision's design team, started computer game playing as team leader of a college project. David is also the designer of Freeway,™ Fishing Derby,™ and Laser Blast™ by ACTIVISION. Dave specializes in games that other designers consider impossible.

"The key to World Class times in Dragster is training your reflexes to clutch and shift quickly, accelerating at maximum power in each gear without blowing your engine. Call it racing shifting, if you like, but it's the only way you'll get your speed down under seven seconds.

"There are a couple of tricks that are not so obvious. For example, put the clutch in during the last numbers of the countdown, hold it in, rev up (careful) and pop the clutch by letting go of the Joystick the instant the screen reads 0.

"Then you should try to rev your engine to **keep the tach in the red as you go through all four gears** (without blowing your engine). You've got to keep your revs up for speed.

"If you drop out of the red in any gear (and particularly in third or fourth), try tapping the Joystick quickly to the left a few times ("popping the clutch") to get added acceleration.

"Do a wheelie? Sure, go ahead. When your front wheels come up off the road, you're getting maximum acceleration. But watch out! Push the gas too hard and you'll blow!

"I had great fun doing Dragster. Hope you enjoy it. Write and let me know how you do. And if you break 6.00 seconds, take a photo of the screen and send it to us. So far the World Record is 5.61 seconds. If you break that, it will make news!"

David Crane

Look for more Activision video games wherever you buy video game cartridges. Drop us a note and we'll gladly add your name to our mailing list and keep you posted on new Activision game cartridges as they become available.

ACTIVISION™

Activision, Inc., 3255-2 Scott Blvd., Santa Clara, CA 95051

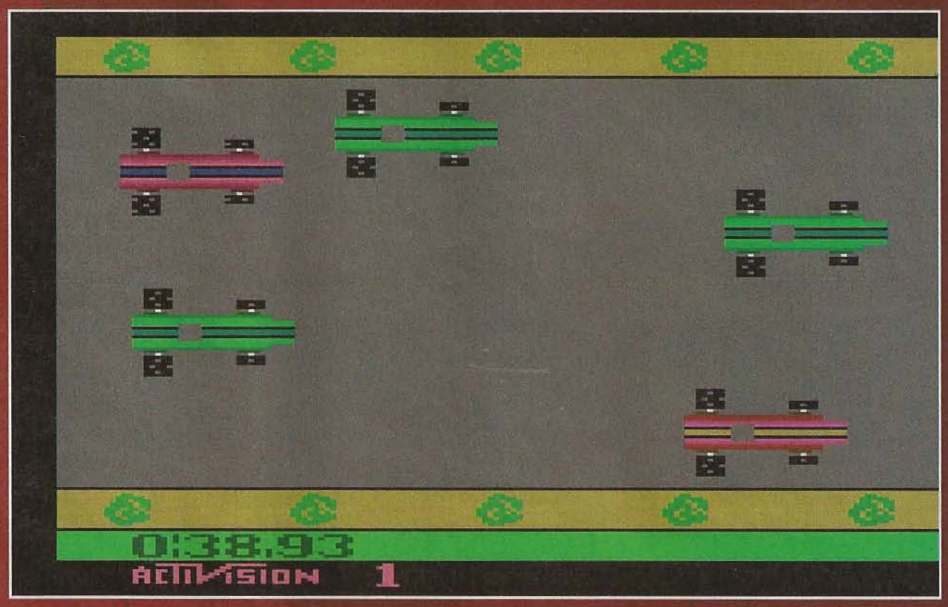
© 1980 ACTIVISION AG-004-03 Rev. 3 Printed in U.S.A.

▲ *Una pagina del manuale di Dragster, con tanto di foto e autografo di David Crane assieme a preziosi consigli sul gioco.*

in superstar pagò, rendendo i loro titoli immediatamente riconoscibili dagli appassionati nella marea di software scadente che stava saturando il mercato. David Crane realizzò diversi giochi vincenti sotto il nuovo vessillo: tra questi, Dragster (1980) è una gara di accelerazione per uno o due giocatori dove scalare le marce al momento giusto è importante quanto dosare il gas per evitare di fondere il motore e Gran Prix (1982) è riconosciuto dal suo creatore come il gioco in grado di spremere al meglio l'hardware del VCS, affermazione che sento di condividere in toto. La ricchezza cromatica, le generose dimensioni dei bolidi e le quattro piste lasciano a bocca aperta ancora oggi in un arcade "corsistico" in grado di impensierire anche sua maestà Pole Position. Tuttavia la celebrazione arrivò con Pitfall!, nel 1982. Si tratta del secondo Best Seller di tutti i tempi per la macchina Atari, secondo solo alla discutibile conversione di Pac Man, con la bellezza di quattro milioni di copie vendute. Un vero e proprio miracolo tecnico che richiese oltre mille ore di programmazione, nonostante David avesse impiegato appena dieci minuti per ideare lo schema di gioco. In Pitfall! si interpreta l'archeologo Harry Pitfall, intento a recuperare trentadue tesori in venti minuti attraversando una giungla irta di pericoli come scorpioni, tronchi rotolanti e paludi infestate da alligatori. In un'era in cui la stragrande maggioranza dei giochi per VCS consisteva di poche schermate, Crane utilizzò un contatore polinomiale a 8 bit per crearne oltre 200 nell'angusto limite di 4kb. Nel 1984 Activision pubblica il seguito, Pitfall 2 Lost Caverns, realizzando un'avventura di più ampio respiro supportata dal Display Processor Chip (DPC) integrato nella cartuccia, ultima invenzione brevettata di David Crane. Scrolling fluido, un'enorme area di gioco e uno straordinario sonoro ringraziano il DPC, che sarebbe indubbiamente diventato uno strumento fondamentale per allungare la vita del VCS, se non fosse stato per il crash dei videogiochi.

Il titolo introduce due nuovi personaggi, la nipote di Harry, Rhonda, e il codardo leone di montagna Quickclaw, inizialmente creati come character dei cartoni animati per bambini nella celebre trasmissione della CBS Saturday Supercade. Per completare il gioco, questi devono essere recuperati, assieme a un anello magico, nelle caverne perdute; una schermata finale con il gruppo riunito davanti alle ricchezze recuperate è disponibile nella Adventurer's Edition, conversione postuma per Atari 5200 a opera del coder Mike Lorenzen, che riutilizzò il codice della versione originale di Crane aggiungendo una nuova, difficilissima caverna esplorabile dopo aver completato la missione originale. Sette sono i giochi della serie di Pitfall, compresa una versione arcade di Pitfall 2 sviluppata da SEGA, e solo tre di essi sono figli di David Crane: per non dimenticare le origini, in Pitfall The Mayan Adventure il titolo originale è sbloccabile come easter egg, ben nascosto nei meandri della giungla. Lasciamo da parte le avventure del buon Harry e torniamo nel 1983: l'anno successivo l'America sarebbe stata rapita dalla febbre olimpica per i giochi di Los Angeles e questa passione sarebbe stata ulteriormente corroborata dall'uscita, nelle sale giochi, del leggendario Track & Field di Konami. David Crane colse l'attimo, realizzando The Activision Decathlon, successivamente ribattezzato semplicemente "Decathlon" nella riedizione economica di Firebird per i computer a 8 bit.

I giocatori competono in dieci specialità che vanno dai cento metri piani al salto con l'asta passando per il lancio del disco e il salto in lungo. Un grande titolo che si permette anche la corsa del tedoforo come ciliegina sulla torta nella presentazione, reso però famigerato dal brutale sistema di controllo, il noto "waggling". Questa barbara attività, rea di aver polverizzato tonnellate di joystick, consiste nel muovere alternativamente la levetta a destra e sinistra il più velocemente possibile per "far muovere" l'atleta, con il pulsante di fuoco da premere al momento giusto per saltare ostacoli o lanciare attrezzi. In gare particolarmente masochistiche, come la fantozziana 1500 metri, il tutto si riduceva a selvagge prove di resistenza, sia dei giocatori sia dei poveri controller. Se siete così giovano da non aver mai giocato Track & Field, Daley Thompson Decathlon, Combat School e tanti altri, non preoccupatevi: per lo meno siete sulla buona strada per evitare il tunnel carpale. Purtroppo il punto debole del titolo risiedeva nell'impossibilità di giocare simultaneamente contro un avversario umano, costringendo i contendenti ad avvicendarsi alternatamente al joystick riducendo di molto l'agonismo, vero punto di forza di ogni produzione sportiva che si rispetti. Per adesso basta così, andremo a caccia di fantasmi assieme a David Crane il mese prossimo...



▲ *L'impressionante e coloratissima grafica di Grand Prix.*

▲ *La schermata iniziale di Pitfall 2. Quickclaw è visibile nel livello sotto Harry, ma per raggiungerlo sarà necessario percorrere l'intero gioco.*

REPLAY

A cura di: Francesco Di Lazzaro prodocevano@sprea.it

Dopo mesi e mesi di gestazione uno dei siti simbolo del panorama emulativo italiano, Emuita, torna online con una grafica rinnovata e qualche sorpresa. Il focus di questo numero, quindi, non poteva che essere dedicato a questa gradita rentrée. In sede di recensione, dopo qualche tempo, torniamo a parlare di Amiga e Super Nintendo, analizzando un paio di giochi che hanno fatto la storia di questi sistemi. Buona lettura!

IL RITORNO DI EMUITA

Quando il fenomeno dell'emulazione cominciò a prendere piede ci fu una naturale prolificazione di siti dedicati all'argomento, che, con diverse fortune, contribuirono a diffondere materiale, notizie e informazioni sui progressi e le novità che caratterizzavano l'evoluzione della scena. Questo accadde anche in Italia: i progetti portati avanti in questo ambito furono molti, ma due in particolare diventarono i punti di riferimento per tutti gli appassionati: Emuitalia ed Emuita. Entrambi negli ultimi anni avevano chiuso i battenti, ma da qualche tempo sullo storico url del secondo dei due siti, www.emuita.it, era comparso un messaggio relativo a una prossima riapertura che faceva ben sperare.

Tale rilancio era previsto per ottobre 2010, salvo poi venire disatteso, destando in chi (come il sottoscritto) aspettava con ansia questo evento, qualche preoccupazione.

Fortunatamente circa a metà del mese di gennaio, un po' a sorpresa, l'antico indirizzo è ritornato attivo ed Emuita è riapparso effettivamente online, per la gioia di tutti i suoi sostenitori.

Una premessa è doverosa: è evidente lo sforzo che è stato fatto per rendere gli archivi più snelli e razionali, eliminando molte delle sezioni che contraddistinguevano la vecchia incarnazione del sito. Questa scelta lo rende molto più navigabile, ma inevitabilmente meno ricco e variegato di quanto non fosse in precedenza.

È scomparso anche il nutrito network di pagine tematiche che contribuivano ad approfondire argomenti dedicati a sistemi o progetti specifici, mentre invece è stato ripristinato il forum.

Molto moderna e gradevole è la grafica, su cui è stata spesa una cura particolare: personalmente la trovo superiore e meglio presentata di quella antica. Le sezioni a oggi disponibili sono 6, oltre a un comparto news abbastanza aggiornato.

Molto del materiale presente è stato recuperato dai vecchi database, una scelta alquanto intelligente: oltre a preservare interessanti pezzi che altrimenti sarebbero andati perduti, in questo modo è stata salvata la continuità tra vecchio e nuovo.

Nessuna di esse comunque è particolarmente completa: gli articoli e le disamine sui sistemi coprono una decina di argomenti, mentre più fornite sono le parti dedicate alle recensioni e alle interviste, che conservano svariate analisi, alcune delle quali indubbiamente notevoli. È reperibile inoltre qualche utile guida (anche se quasi nessuna è aggiornata), mentre quello che un tempo era il fiore all'occhiello di Emuita, l'archivio Emulatori, sta lentamente prendendo forma con la messa online delle release più aggiornate dei principali programmi, ma resta ancora lontano dall'incredibile completezza che ne caratterizzava la controparte originale.

In definitiva il sito è in una fase di lenta ricrescita: vedremo tra qualche mese se alle ottime premesse avrà fatto seguito un'adeguata implementazione del materiale. Ma al di là di questo, per noi appassionati, il solo fatto che Emuita sia tornato è già un'ottima notizia.

Aero the Acrobat

Software House: **Sunsoft**
Sistema: **Super Nintendo**
Emulatore: **Snes9X, ZSNES**
Anno: **1993**

In Aero the Acrobat ci troviamo a vestire i panni di un pipistrello arancione affetto da vampirismo, che ha come obiettivo quello di difendere dalla rovina il circo presso quale lavora, insidiato dal malvagio clown Edgar Ektor.

Per farlo dovrà affrontare schiere di avversari che tenteranno di sbarrargli il passo lungo un accidentato percorso, ricco di piattaforme e ostacoli di vario genere.

Nel più tipico stile platform, potremo impiegare alcune nostre capacità, prima tra tutte quella di ruotare in aria, allo scopo di distruggere i nostri nemici, che potranno essere ridotti all'impotenza anche da appositi proiettili a forma di stella.

La particolarità del gioco sta nella struttura: per completare i differenti livelli non dovremo limitarci, in stile Super Mario, a percorrere l'intero quadro orizzontalmente, fino a guadagnarne l'uscita, ma sarà necessario eseguire alla perfezione alcuni compiti, veri e propri obiettivi che ci saranno notificati lungo il cammino, allo scopo di sbloccare il portale di accesso alla sezione successiva.

Nobilitato da un'ottima grafica, coloratissima, fluida e ben definita, e da un comparto sonoro che si sposa perfettamente con le concitate situazioni che affronteremo, Aero the Acrobat non mancherà di soddisfare tutti gli appassionati, pur senza offrire niente di particolarmente innovativo rispetto ai grandi classici che hanno fatto la storia del genere.

Lionheart

Software House: **Thalion Software**
Sistema: **Amiga**
Emulatore: **WinUAE, WinFellow**
Anno: **1993**

Se ci limitassimo ad analizzare Lionheart dal punto di vista della trama e della struttura ludica, ci troveremo di fronte all'ennesimo titolo a metà tra il platform e l'action game in cui un eroe impavido, mezzo uomo e mezzo leone, deve ripulire il mondo dalle ostili e maligne creature che lo popolano.

Il nostro alter-ego è dotato di 3 tacche di energia, resa sotto forma di cuori, che sarà prosciugata ogni volta che verremo colpiti da un nemico. Per affrontare i nostri avversari potremo impiegare una spada, che saremo in grado di brandire in molti modi differenti a seconda della combinazione tasto-movimento che sceglieremo.

Presentato così sembra un titolo piatto, che all'epoca della sua uscita però fece storia per via del comparto tecnico, di prim'ordine. Mai si era visto su Amiga un prodotto in grado di riunire centinaia di differenti sfumature di colore su schermo, mantenendo a livelli eccelsi sia la fluidità grafica che l'ampiezza delle ambientazioni. Il tutto reso ancora più appetitoso dal comparto sonoro, di ottima fattura. Ovviamente ai giorni nostri l'impatto estetico non fa più gridare al miracolo, ma resta ugualmente impressionante constatare di quali meraviglie fosse capace il 16 bit di casa Commodore; inoltre Lionheart è un gioco ben congegnato, che risulta godibile a prescindere dalle finezze visive e che potrà piacere a tutti gli appassionati.

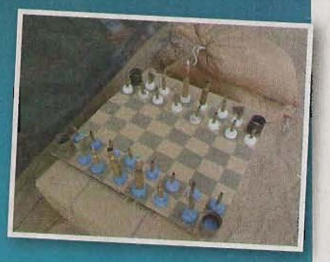
EUFORIA PARADOSSA

A cura di: Massimo "NKZ" Nichini euforiaparadossa@sprea.it

L'enciclica è la bici del Papa?
E la saga di Tuhail'AIDS parla di vampiri sieropositivi?

Euforotti ed Euforiparate, bentornati alla paginetta che ci fa sorridere amaro, senza zuccheri o calorie aggiunte. Come butta belli? Scusate l'informalità, ma mi sono appena iscritto a un corso di giovanilismo avanzato e analisi sociologica della cultura di strada contemporanea. Un nome lunghissimo che poi significa "Parla come dalla De Filippi, che ti dobbiamo capire vecchio!". Già, perché pare che parlare correttamente l'italiano, o quasi, sia diventato estremamente fuori moda, mentre l'uso di termini incorretti ma molto più stilosi è da preferire. Quindi il vostro amato Nikazzi si adatta, studia e cerca di proporsi in una versione più aggiornata. Bene, lascio spazio alle immagini, allora, che ho uno sbrego di cose da fare e la fattanza mi lascia a zero secco di benza. Ci vediamo dopo lo scavallo del mese prossimo.

EUFORIA IN TEMPO DI GUERRA



Mentre questa rubrica va in stampa, i Navy Seals americani hanno appena consegnato al creatore Osama Bin Laden, o come citava un'immagine circolata fin da subito "Osama ci ha lasciato le penne", ritraendo 3 penne di marca Osama. Non ho pubblicato quella foto per un semplice fatto: le penne Osama sono fuori produzione da almeno una decina d'anni, e solo i vecchiacci come il sottoscritto possono ricordarsele. E il tema del mese è il giovanilismo a tutti i costi, ve l'avevo già detto, vero? Quindi ho optato per qualcosa di più comprensibile per collegarci ai fatti di cui sopra. Ho optato per quella che secondo me è la massima espressione di Euforia Paradossa filosofica: due militari americani che costruiscono scacchiera e pezzi per giocare a scacchi (uno dei giochi più cerebrali di ogni tempo) con quello che hanno a disposizione. Risultato? Re e regine fatto con bossoli anticarro, pedoni presi da una mitragliatrice e tappi di bottiglie a fare le basi. Se non è paradossale e un po' ironico immaginarsi i carnefici di Bin Laden giocare con dei proiettili a scacchi in mezzo al deserto dell'Afghanistan...

IN QCINA CON TANTA GIOIA

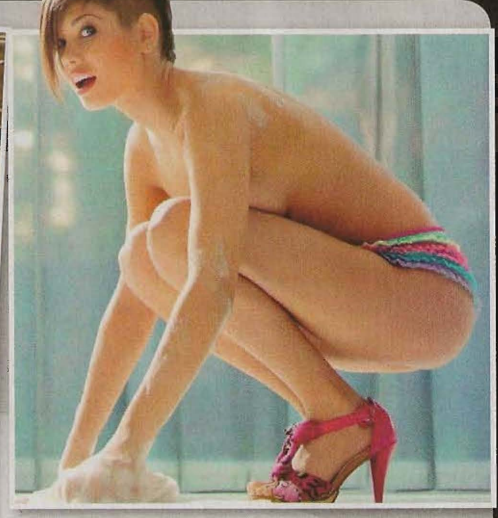
Eveniamo al pezzo forte del mese, un blocco di euforia totalmente autoprodotto dal sottoscritto Nikazzi e dal suo sempre valido aiutante, il Valdo. In una sera di cazzeggio sfrenato e zapping da sanguinare i polpastrelli ci siamo imbattuti in una televendita su uno dei tanti canali di shopping televisivo presenti su digitale terrestre e satellite. Il canale in questione era QVC e la trasmissione, con un colpo di genio che ci saranno volute almeno tre settimane di brainstorming agli autori per coniare questa perla, si chiamava "in QCina". Qui la bella Silvia Cavalca ci presentava una splendida friggitrice... Dal manico un po' particolare. Riuscite a cogliere l'euforia paradossa di questo articolo? E se aggiungo che la Cavalca continuava a lodarne il manico "che può andare su e giù"? E nemmeno se a corredo aggiungo anche che le movenze della Silvia, obbligata dal bancone della televendita, la costringevano a sporgersi verso il malefico manico con la testa? Ok, forse ora avete capito. Un applauso al Valdo che ha colto le immagini, e uno anche a me che in fatto di ricercare idiozie in televisione non sono secondo a nessuno.

BEST OF BOTH WORLDS?

Ok, l'anzianità, non solo di servizio, si ripropone anche in questo box. Mi sono reso conto che solo per quelli come me (vecchi!) vedere la principessa Peach di Super Mario in tutte le sue splendide forme è un'immagine che potrebbe non sconvolgere la fantasia dei tabbauri da motorollo. Ma ormai ho deciso di metterla, anche perché è difficile trovare un'immagine che unisca il lato topoloso e quello euforoso come questa...

TOPOMODELLE A SECCO O IN LAVATRICE

Per chiudere questo mese di Euforia, ecco le solite due topo modelle da vetrina. Questa volta nulla, almeno a colpo d'occhio, sembra accomunare le due donzelle. Eppure, scavando un po', potremmo realizzare che entrambe adorano il focolare domestico: la prima addobbando con il suo stesso corpo uno splendido salottino vittoriano, la seconda lavando i pavimenti, probabilmente a causa della bava di parenti e amici che la vedono così intenta a rassettare...



CONSOLEMANIA CORNER

A cura di: ToSo, TMB e Kikko

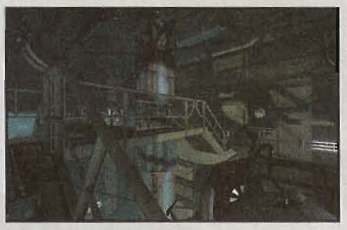
Pieno di portali, questo appuntamento con il ConsoleMania Corner. E nei portali, spesso e volentieri, ci buttereste anche gli esserini blu di Swarm, sempre che non vogliate finirli con una gloriosa fatality di Mortal Kombat...

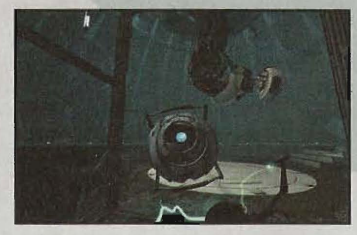
PORTAL 2

GLOBALE 95

PS3 XBOX 360

Di rado capita di avere fra le mani un titolo così ben confezionato, rifinito e concettualmente impeccabile. Non che il primo Portal fosse "diverso", ma lo sforzo di Valve per ottimizzare, diciamo così, ogni singolo aspetto del suo piccolo capolavoro è solo degno di una lunghissima standing ovation. Le motivazioni le trovate nella recensione scritta dal nostro caro Claudio Todeschini, che ha premiato la produzione americana con un 97 che da molto tempo mancava su queste pagine. Un gameplay spaziale in single, eccezionale in co-op, con una storia scritta benissimo, venata di un raro humor per il mondo dei videogiochi, dove purtroppo regna ancora un modo di far ridere basato su trivialità e battute di bassissima lega (chi ha detto Bulletstorm?). Ma come si comporta un gioco nato fra tastiera e mouse una volta portato su console? Beh, piuttosto bene oserei dire, anzi, rispetto alla maggior parte dei titoli in prima persona se la cava benissimo, non necessitando di quella precisione e rapidità (tranne in qualche raro caso) richieste dalla maggior parte degli FPS classici. La versione PS3 rappresenta poi una sorta di paradosso, essendo quella meglio riuscita anche sotto il profilo tecnico per via di un antialias migliore, che garantisce una pulizia d'immagine superiore. Paradosso perché anni fa Gabe Newell aveva definito la piattaforma Sony un disastro totale, mentre oggi supporta persino Steam, con tanto di salvataggi in cloud e co-op cross-platform con gli utenti PC. Peccato che il PSN sia stato spento il giorno stesso del lancio, annullando di fatto questa fantastica possibilità (trololol...). **TMB**





OUTLAND

GLOBALE 88

PS3 XBOX 360

Gli Housemarque sono vecchie conoscenze di TGM. Gli "anziani" li ricorderanno per aver dato i natali ai due eccellenti (Super) Stardust su Amiga. E Super Stardust, nella sua incarnazione HD, è diventato uno dei titoli più scaricati di sempre sul PlayStation Network (quando ancora funzionava...). Oggi i finlandesi arrivano anche su Xbox 360, con un platform game decisamente particolare, che unisce in un sol gioco le anime, apparentemente inconciliabili, di Metroid e Ikaruga. Tutto è infatti basato sul concetto di alternanza fra due colori, in questo caso il rosso e il blu. I nemici, i proiettili e talvolta anche le piattaforme sono caratterizzati da questa bicromia, che costringe il giocatore ad alternarsi fra i due stati per sopravvivere e affrontare tutte le insidie nascoste nei vari livelli. Il tutto immerso in una grafica davvero favolosa, un 2D d'altri tempi, con tanto di parallasse, fondali bellissimi e ricchi di dettagli, contrapposti a un primo piano fondamentalmente nero. Outland è proprio il classico titolo che parte piano e poi diventa sempre più appassionante e impegnativo, tanto che nelle sezioni più avanzate è in grado di mettere in seria difficoltà anche chi vive di pane e joypad, pur senza arrivare a livelli di frustrazione esagerati. Insomma un titolo equilibrato, ben studiato e presentato in grande stile, che finalmente propone idee interessanti e non si limita a riciclare semplicemente concept del passato. **TMB**

SWARM

In un mondo videoludico che sembra voler sempre più ingraziarsi il popolo casualone, fa un po' strano ritrovarsi tra le mani un titolo maledettamente difficile come Swarm. Difficile, a essere del tutto onesti, non è l'accezione corretta. "Bastardo dentro", probabilmente, rende meglio l'idea. Sì, perché questo mischione stravagante tra Lemmings e Pikmin fa raggiungere livelli di frustrazione spesso eccessivi. Lo scopo, alquanto banale a dire il vero, è di accompagnare un gruppo di esserini blu attraverso una serie di livelli irti di pericoli, così da raggiungere felicemente la mamma e proseguire oltre. Gli amorevoli pupazzetti possono essere gestiti in vario modo: tenendoli tutti "vicini vicini", in modo da oltrepassare indenni i passaggi particolarmente stretti, allargandoli a dismisura per raccogliere più velocemente i bonus presenti nello scenario o incolonnandoli uno sopra l'altro come nella miglior tradizione dei trapezisti circensi. Lo strano connubio tra platform e puzzle rappresentato da Swarm si trasforma in frustrazione quando ci si accorge che, per terminare con successo un livello e sbloccare quello successivo, non solo è necessario arrivare in fondo con almeno un esserino vivo (per quello non temete... di tanto in tanto si possono recuperare quelli lasciati per strada in opportuni punti di respawn), ma occorre anche raggiungere un determinato punteggio, ottenibile solo aumentando a dismisura l'apposito moltiplicatore. Restare vivi e fare le cose velocemente porta a momenti di puro delirio, gestibili solo da coloro dotati di una pazienza certosina e una capacità di sopportare la frustrazione fuori dal comune.

Kikko

GLOBALE **80**

PS3 XBOX 360

MORTAL KOMBAT

Cosa ha fatto di Mortal Kombat una saga dal successo planetario? Sostanzialmente due cose: i personaggi digitalizzati, quasi mai visti in un picchiaduro prima del 1992, e l'ultraviolenza senza limiti, che raggiungeva la sua massima espressione nelle "fatality" finali, con cui si poteva fare a pezzi l'avversario nei modi più fantasiosi. Col tempo, Mortal Kombat ha cercato di rinnovare la formula, perdendo purtroppo per strada la concezione originale di picchiaduro rigido e preciso. In questo nuovo capitolo, sviluppato da NetherRealm Studios, la serie della Midway dei tempi d'oro sembra dedicarsi a un tuffo nel passato, anche se – fortunatamente – i lottatori pixellosi e digitalizzati sono solo un lontano ricordo. Ciò che conta, a dirla proprio tutta, è che gli appassionati dei primi episodi possono finalmente recuperare un po' di quel sano spirito nostalgico che campeggiava nelle sale giochi una ventina di anni or sono. Mortal Kombat è quindi un picchiaduro non certo raffinato a livello tecnico (non nel senso della grafica, s'intende), ma che è perfetto per chi abbia voglia di cimentarsi con qualcosa di davvero cattivo e a tratti dal cattivo gusto, ma al contempo dalla semplice fruizione. Intendiamoci, questo non significa certo assenza di profondità, visto che pigiare i tasti a caso non porta a nessun risultato tangibile: non è certo un qualsivoglia Dead or Alive il concorrente diretto di questo Mortal Kombat, quanto piuttosto l'ultimo, splendido episodio della serie Street Fighter.

Kikko

GLOBALE **80**

PS3 XBOX 360

PARENTAL ADVISORY
Questo angolo di BovaByte è stato concepito a Pasqua. Fate attenzione alle uova di cioccolato, può capitare anche questo...

La nuova scheda video del Pastore è davvero rivoluzionaria
LA WINPAST 2011 SI CARICA COME UN TELEFONINO!

WinPast 2011
Professionally Upgradable 3D Graphics Card

Era da diverso tempo, ormai, che non sentivamo più il blaterio sommesso del Pastore. Il che non deve affatto stupire, dato che si è costruito un datacenter in cantina e, come tocco di classe, oltre al condizionamento dell'aria ha provveduto anche all'insonorizzazione delle pareti (e questo semplicemente perché il suo vicino di casa, di cui un giorno probabilmente vi parleremo, è un altro tipo come lui, solo che ai computer preferisce il vino – e si era lamentato che il rumore delle ventole dei server disturbava il naturale invecchiamento delle sue bottiglie...). E un po' ci mancava quel suo imperterrito borbottare a bassa voce, interrotto di tanto in tanto da qualche risata compiaciuta per motivi che solo lui sapeva e che, ogni tanto, condivideva con noi. Ma, quando oramai ci eravamo perfino dimenticati della sua esistenza, eccolo tornare improvvisamente alla ribalta con un tetro, quanto perentorio "Beeeeeelloooooo!", a cui è seguita la puntuale spiegazione: "Finalmente la nuova incarnazione della mia scheda video è ultimaaaataaaaaa! La nuova WinPast 2011 è compatibile con le DirectX 12 (che la Microsoft ha programmato appositamente per meeeee), oltre ai calcoli paralleli può effettuare anche quelli perpendicolari e quelli convergeeeeentiiiii, è più veloce di otto Radeon HD6990 in Crossfire e mi permette di giocare a Crysis a 160 frame al secooooondoooo! Beeeeelloooooo!". Incredibile dictu visuque, il Pastore ha montato immediatamente dopo la scheda su uno dei nostri PC scassoni, ha lanciato Crysis in full HD e... funzionava davvero a 160 frame per secondo. Allora gli abbiamo chiesto come avesse fatto a ottenere un risultato simile, e lui ha vaneggiato qualcosa a proposito di un certo Ing. Berlicche, con cui è entrato ultimamente in affari, parlando di traffici di anime o qualcosa del genere, ma non ci ha convinti gran che: "Ho incontrato questo povero diavolo alla stazione del treeenoooo, si lamentava del fatto che ormai la gente non fosse più religiosa come un tempo, così ci siamo messi a studiare una nuova forma di asservimento eteeernoooo, cosa non facile in un mondo dove Microsoft e Google si sono già spartiti la toooortaaa, ma alla fine lo abbiamo trovato!". Come fa, quindi, la nuova WinPast a funzionare? "La scheda costa all'utente finaaaleee solo 1 eeeeuroooo ma, per farla funzionare, occorre inserire una carta ricaricaaabileeee. Le ricariche possono costare 10, 50 o 100 euro al meeeeseeeee. In base ai soldi spesi per la ricaricaaa, la scheda può agire come una di fascia bassa, media o aaaaltaaaa. Quando l'evoluzione della grafica 3D va avanti, e la scheda diventa obsoleeetaaa, l'Ing. Berlicche la richiamaaaaa, la modifica come soltanto lui sa faaaareeee, e poi la restituisce all'uteeenteee, che sarà ben lieto di spendere 100 euro al mese per andare più veloce di tutti i suoi amiiiiciii, e di battere tutti quanti nei beeeeenchmaaaark! Beeeelloooo!". 100 euro al mese per andare più veloci nei benchmark? Ma dai, Pastore – abbiamo a questo punto obiettato noi – se ne accorgeranno subito che è una fregatura! "Ma nooooo! Cosa diiiteee? Figuraaateviii, conosco gente che venderebbe sua nonna a tranci al mercato del peeeesceee, pur di fare 5 frame/secondo in più a Crysis! Quel gioco è uscito anni fa e va ancora più a scatti di tutti quelli usciti nel fratteeeeempoooo. Ma in ogni caso, l'Ing. Berlicche ha una laurea in economia e marketing viraaaaleeee, per cui ha trovato una soluzione anche a questo! Quando l'acquirente compra la nuova WinPast, firma un patto vitalizio che lo costringe a sottoporre la sua scheda video a tutti gli aggiornamenti e a comprare almeno una ricarica da 100 euro all'aaaaannoooo: male che vada, potrà usarla come una scheda economica da 49 euro per un anno intero. Novembre e dicembre glieli abbuoniaaaamoooo. Se non lo farà, pesanti disgrazie colpiranno lui e i suoi caaariii, proprio come c'è scritto nelle catene di Sant'Antoooonioooo! Ma se anche questo deterrente non dovesse bastaareee, non c'è probleeeemaaa: alla stipula del contratto, l'utente si impegna a comunicare tutti i suoi dati sensibili all'Ing. Berlicche, che sicuramente finirà con riutilizzarli in un'altra delle sue mille aziende che vendono paccottiglia più o meno maledetta alla geeenteee. Noi sì che siamo professionali. Professionaaaaliii. Profess..." (SBONK! NdBovas)

Sarà, ma a noi sembra tanto una Radeon phosto-shoppata...

Le Interviste di BovaByte
ABBIAMO INTERVISTATO L'ING. BERLICCHE

Dopo che il Pastore ce ne aveva tessuto le lodi in maniera così sperticata e plateale, non potevamo davvero esimerci dal conoscere di persona questo fantomatico Ing. Berlicche, autore di una delle più geniali trovate nel mondo della grafica 3D. Così abbiamo seguito il Pastore in una botola che ha scavato sotto la sua canti... il suo datacenter personale, scendendo una lunghissima rampa di scale che non sembrava mai avere fine. Ma dopo tutta questa fatica, abbiamo potuto ammirare l'ingegnere in tutta la sua sorprendente bellezz... professionalità.

Noi Bovas: Ing. Berlicche, è un piacere fare la sua conoscenza.
Ing. Berlicche: Non posso dire altrettanto.

Noi Bovas: Bene, dopo tutti questi entusiasmanti convenevoli, veniamo al dunque. Come ha conosciuto il Pastore?
Ing. Berlicche: Non fatemelo tornare in mente. Stavo facendo uno dei miei viaggi rituali nella capitale, a rastrellare un po' di anime, ma il direttissimo da Milano era in mostruoso ritardo. Sapete, da quando c'è 'sta storia della secolarizzazione, i professionisti come noi hanno un sacco di problemi economici. Tutte le volte che cerchiamo di comprare delle anime, la materia prima su cui si regge la nostra economia, la gente ci offre degli inutili cartoni giapponesi! Così mi sono messa a chiacchierare con un tipo dallo sguardo allucinato, scoprendo che aveva un grosso cruccio. Creare una nuova scheda video in un mondo in cui ormai anche la più seria delle case produttrici di hardware si è messa a vendere schede capaci di pilotare fino a sei monitor contemporaneamente! Capii subito che i nostri problemi potevano avere una soluzione comune dal grande, grandissimo potenziale!

L'ing. Berlicche è stata molto gentile a concederci un'intervista in esclusiva. Purtroppo non è andata nello stesso modo con l'invito a cena.

Noi Bovas: E come è nata la nuova WinPast 2011?
Ing. Berlicche: In realtà tutto ruota attorno alla nuova formula di asservimento che abbiamo concepito. Sa com'è, noi creature malvagie ultimamente abbiamo molta concorrenza in questo campo, soprattutto nel mondo informatico. Microsoft è riuscita ad asservire milioni di utenti rendendoli succubi del suo sistema operativo. Google ha messo in piedi un'intera struttura di servizi irrinunciabili su internet. Facebook ha monopolizzato il settore delle piaghe sociali per la produttività. E dovreste vedere gli ultimi amighisti come si sono ridotti: sono capaci di spendere 5 volte il prezzo di un normale PC per avere hardware 5 volte meno potente che svolge gli stessi compiti in 5 volte il tempo, pur di usare un sistema operativo che ha caratteristiche 5 volte meno avanzate di tutti gli altri! Eppure sono felici! Come potevamo competere con una cosa del genere!? Alla fine abbiamo pensato a loro, ai maniaci dei videogiochi e del 3D, quelli che farebbero di tutto pur di ottenere pochi frame in più... e abbiamo pensato alla soluzione definitiva per loro: niente più overclock estremi, niente più tentativi di suicidio con l'azoto liquido, ma solo una bella scheda economicissima che fa tanti frame al secondo. Tanti frame. Tantissimi frame al secondo! Mbwhahwhahwhahwea!! (Scusate). E questo in cambio di un obolo mensile versato per tutta la vita. Non è meraviglioso?

Noi Bovas: Ah beh, certamente... Ci stavamo poi chieden...
Il Pastore: Ingegneeeeeeeeeeee! Così non vaaaaa! Non è professionaaaleeee! Invece di perdere tempo con questi due mentecatti, devi ancora realizzare la mia nuova scheda audio!
Ing. Berlicche: Sì, sì subito. Dicevate?

Noi Bovas: Ecco, noi ci stavamo chiedendo se per caso...
Il Pastore: ...e la mia nuova scheda madre! E il mio nuovo processore! E il mio nuovo case!
Ing. Berlicche: Sì sì, d'accordo, aspetta un attimo! Stavamo dicendo?

Noi Bovas: Dicevamo, secondo noi...
Il Pastore: Alloraaaa? Cosa sono tutte queste perdite di tempoooo? Il nostro patto era chiaroooooo. Anime in cambio di hardware di nuova generazione! E io ti ho già dato tutta la serie di Lamù, i quattro DVD di Conan, tutte le serie di Gundam e perfino le puntate videoregistrate dell'Uomo Tiiiigreeee. Adesso voglio almeno il nuovo router professionaaaleee per videogiocatori seeeriiii, lo vooogliooooo!!! E tu me lo daraaaaiiiii!!!
Ing. Berlicche: Bastaaa! Non è possibile! Sai cosa ti dico? Te li puoi tenere i tuoi dannati cartoni! Basta, me me vado! Sei libero! Il nostro patto è concluso!

E puff, con una vampata di fumo l'ing. Berlicche è scomparsa nel nulla, lasciando dietro di sé una nuvoletta di Chanel numero 5.
Il Pastore probabilmente non avrà più modo di produrre le WinPast 2011 ma – ne siamo certi – tornerà alla carica anche l'anno prossimo. Comunque una cosa è certa: il Pastore riuscirebbe davvero a far scappare chiunque...

La GPU upgradabile tramite carta di credito è la nuova, sensazionale invenzione dell'Ing. Berlicche. Quando l'ha vista, Angelico Medaglia è diventato verde per l'invidia.

TGM MAIL

A cura di: Massimo Svanoni xam@sprea.it e Raffaele Sogni raffo@sprea.it

PROSOPOPEA - 18 APRILE 2011

[Se non ti lecchi le dita...]

Ho passato gli ultimi mesi (e per ultimi intendo gli ultimi ottomila) a far migrare la mia voglia di giocare presso lidi più mansueti. Dallo studio alla sala, nel regno del relax, sopra a sistemi che niente hanno a che fare con gli impicci collaterali di questo nostro mondo ludico. Niente settaggi, niente low rate, niente modding, niente menate di vario genere. Solo gioco e relax.
Eppure sono arrivato a sentirmi un giocatore vivo nel momento in cui, passato il mio abituale periodo di morte cerebrale (che poi è la base del mio ritardo esistenziale congenito), ho impugnato cacciaviti e brugole d'ogni sorta per darmi da fare e provare a riparare lo scatolotto. Apparentemente la cosa è andata a buon fine (almeno per ora, mi dicono). Ma di questo tratteremo in uno spin-off nel momento in cui sarà il caso.
Il punto è un altro: sarà mica che di una certa quantità di smanettamento, noi, al di là delle ragioni di vezzo, non se ne possa fare a meno?
Sarà mica che, dopotutto, quel gran godimento che si provava all'atto del tuning di questo o quel file di configurazione, o nel sistemare il conflitto tra quella scheda grafica e quell'altro componente - che andava a rompere le balle nella stessa zona di memoria, sarà mica, dicevo, che quel gran godimento ci sia necessario?
Ossia che giocare, per noi vecchi utenti PC, sia un atto consapevolmente tragico (nel senso più greco del termine) e che la sofferenza dell'attesa sia parte e naturale premessa di quel momento catartico in cui, avviato finalmente il gioco, la fluidità e la resa complessiva arrivino a darci ragione?
Non arrivo a parlare di masochismo, attenzione. Parlo proprio di consapevole fatica. Di uno sforzo senza il quale a noi finisca per mancare qualcosa di fondamentale. Se non ti lecchi le dita godi solo a metà.
Ecco, i copywriter sono ancora un passo avanti.

Massimo Svanoni

A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

MULTIGIUOCO:
- www.tgmonline.it/contact (SELEZIONANDO Fragzone).

TGM BAZAR:
forumtgmonline.futuregamer.it/forumdisplay.php?f=263
Io lo sapevo (quando la creai) che questa rubrica mi avrebbe dato immense soddisfazioni. Lo sapevo.

TGM MAIL:
TGM Mail al gusto di ggggggiovini: www.tgmonline.it/contact.

RAFFOSENTIQUA:
Raffo si dice ami le bestiole. Se il gatto vi sta male contattatelo via http://www.tgmonline.it/contact e Raffosentiqua.

TORNO A GIOCARE

Ciao, Xam,
ho letto da poco la missiva di Sergio Donato e devo dire che mi ha colpito nel profondo essendo uno di quegli adolescenti che lui dice di non sentire mai. Eccomi, sono uno dei tanti e vorrei rispondere ad alcuni dei tuoi quesiti con delle mie considerazioni.
"Dove sono i virgulti?". Me lo sono chiesto anch'io. Ed è difficile rispondere. Negli ultimi 10 anni il "Mondo dei Giovani" si è distaccato molto da quello che è il "Mondo Reale", perdendo in questo modo capacità critica e voglia di fare.
TV e VG hanno aiutato molto.
Lo noto anche osservando me stesso: quando non ho voglia di sentire ciò che accade fuori dalla porta, mi rinchiudo in quello che è il mio mondo, composto da uomini che resuscitano, armi che non tolgono la vita, possibilità di viaggiare nello spazio-tempo, vivendo incredibili avventure con incredibili personaggi.
Ora, se sto scrivendo ciò, significa che sto cercando di invertire questa tendenza almeno per quanto mi riguarda. Ma molti altri ragazzi non ci riescono.
Un'altra possibile causa dell'assenza di virgulti nelle pagine dello Xam, sta nel fatto che tutti gli sforzi dei ragazzi un po' più vogliosi e critici sono incanalati nel "Mondo Reale" (e con questo non voglio dire che tu non lo sia, caro Sergio). E il Mondo Reale degli adolescenti italiani non è tutto 'sto granché.
Tra il ritorno del nucleare (quello pulito è solo una chimera), il taglio all'istruzione (bah...) e tanti altri problemi, mi rallegro che molti miei coetanei si diano da fare per informarsi e agire per il loro/nostro futuro. Ma se non erro, a trent'anni la vita non finisce, nevvero Sergio?
Passando ai giochi... beh, una domanda mi frulla in testa da un po'. Quanto può essere reale il coinvolgimento che abbiamo nelle scelte dei GDR? Ovvero, quanto realmente ci importa se Megaton esplode o se una razza in ME si estingue? Dal mio punto di vista, forse un po' cinico, la scelta è dettata o da una valutazione in termini di interessi economici (siano pure virtuali) o da una valutazione di gameplay.
E l'ultima opzione mi apre un'altra finestra: ma davvero la longevità/rigiocabilità è legata alla trama e non piuttosto al "e se..."?
Alla prossima,

Lorenzo Elias Giuseppone

Il coinvolgimento, Lorenzo, dipende dallo spazio che gli dai, dal modo in cui lo gestisci, da come ti cali nel personaggio e nella storia, dalla tua capacità di non evidenziare gli aspetti tecnici, le regole del gioco, che per forza ci sono. Cioè, dipende da te.

I VERSI DELL'ULYSSE DI TENNISON CHE ASHLEY RECITA IN QUELLO CHE È UNO DEI MIEI TITOLI PREFERITI DI SEMPRE, MI PAIONO VALIDA RISPOSTA A CHI SI AFFANNA A POLEMIZZARE CON BIOWARE PER L'ECCESSIVA DERIVA ACTION DEI SUOI TITOLI.
DANE

Tolto il fatto che tu possa anche affrontare il gioco in questo modo, ossia come una sfida in cui vincere. Ciò detto, la tua lettera mi colpisce nell'approccio, in quel modo quasi vezzoso di tracciare una linea di demarcazione netta tra un presunto mondo reale e un altro appartenente ai giovani (sempre che siano distinguibili). Che poi, se vogliamo, è quello che sostengono i nostri avi: a noi manca una grande guerra, una grande disperazione fatta di roba tangibile e ci perdiamo per le nuvole, preoccupandoci di altra roba, apparentemente senza importanza (mi ci metto anch'io, sì).
Una volta un tale seduto davanti a me in un pub, in seguito alla proiezione di un nostro film, ci ha chiesto: "oggi come oggi ave-

LA MODA DEL TATÙ NON TRAMONTA PIÙ

Questa cosa che potete mirare tramite i vostri magnifici bulbi oculari non è una pazzia a caso, ma il risultato di un contest lanciato proprio da Sega per il suo Yakuza 3 (trattasi del vincitore).
Ora, se state pensando qualcosa del genere "ma chi è 'sto cretino?", tenete presente che uno dei vostri redattori preferiti di qualche generazione fa fece qualcosa del genere sul proprio braccio (e noi lo stimammo).
Tenete anche presente che, a differenza del suddetto redattore, quello nella foto è un insegnante di arti marziali. (Mirko sa come farmi felice)

PERCEPISCO UN MOVIMENTO. IN DUE ATTRAVERSANO LA STRADA IN UN PUNTO SCOPERTO. IO LENTO E LORO VELOCI, NON TENTO NEMMENO, SVELEREI LA MIA POSIZIONE INUTILMENTE.
GABRIELE

te grande tecnica, il digitale vi porta un mondo di possibilità, perché vi limitate a raccontare favole?".
Perché manca l'appiglio al sociale?
Non direi, dato l'humus attuale (italiano).
Forse a mancare è più la cultura della grande lotta, la tenacia dei Don Chisciotte di una quarantina d'anni fa.
Forse che, fondamentalmente, ce ne importa poco e niente quando c'è davvero da metterci del sangue (figurato – per volere di censura).
Forse ci occorre toccare davvero con mano gli effetti di un menefreghismo radicato perché la generazione successiva o quelle ancora dopo invertano la rotta.
Torno a giocare.

DETTAGLI

"Starmi non posso dall'errar mio: vuo' bere la vita sino alla feccia. Per tutto il tempo ho molto gioito, molto sofferto, e con quelli che in cuor mi amarono e solo; tanto sull'arida terra, che quando tra rapidi nembi l'Iadi piovorne travagliano il mare velato di brume".
I versi dell'Ulysse di Tennison che Ashley recita in quello che è uno dei miei titoli preferiti di sempre, mi paiono valida risposta a chi si affanna a polemizzare con BioWare per l'eccessiva deriva action dei suoi titoli. Non ho ancora provato Dragon Age 2, però, facendo una pessima rima, sposo il punto di vista del ToSo (e detto da un romanista a uno juventino...).
Ai bei tempi (andati) della giovinezza, mi sono gustato Baldur's Gate e Kotor (ma anche Jade Empire, of course), però ora credo che un gioco che ricalcasse pedissequamente quelle meccaniche faticherebbe a sorprendermi. Per me, BioWare ha fatto bene a non restare ferma. Si può pure sbagliare, però quello che conta è la qualità, non le etichette. Se un giorno dovessi mostrare ai miei nipotini le tre confezioni di Mass Effect, all'inizio non mi metterei certo a fare distinzioni tra RPG, FPS, hack &slash, ecc... Gli parlerei invece di storie dal sapore epico, di personaggi carismatici, di un'attenzione commovente per alcuni dettagli. Di DIVERTIMENTO ed EMOZIONE.
Così come può accadere anche dopo aver visitato Rapture, Arcadia e Stark, Rivellion, Lost Heaven e chi più ne ha più ne metta. I dettagli tecnici sono rilevanti ma vengono dopo. A volte, per imporre la propria prospettiva, si tende pericolosamente a dimenticarlo.

Dane

PS: A proposito di Arcadia e Stark, che fine hanno fatto i Dreamfall Chapters?

Ti dirò: io con Dragon Age sto avendo un difficile rapporto. Al primo approccio mi ha incantato sul piano emotivo (decisamente meno su quello estetico). Al secondo approccio ho iniziato a divertirmi sul piano ludico, mettendo in scena un po' di tattica. Il terzo approccio è stato minato dall'avvento di titoli dal piglio più veloce ed è finita che l'ho mollato. (Mi dico) momentaneamente. Insomma, BioWare vuole il mio tempo e io fatico a concederglielo. Riguardo a Dreamfall Chapters tutto tace a un livello tale da farmi credere che se il progetto non sia naufragato, poco ci manca.
Sorprendimi, Tørnquist.

CAMPO DI BATTAGLIA

Primo Impatto.
Spiazzato, disorientato, confuso.
Mi muovo, maldestro. Cado, colpito. Riprovo.
Voci in lingua incomprensibile mi avvertono di un qualche pericolo.
Cado colpito.
Mi fermo. Mi guardo attorno, devo ambientarmi.
Esplosioni, spari, detonazioni, il rumore giunge da ogni lato.
Mi rendo conto di essere un handicap per la squadra ma ci vorrà tempo.
Sembra inutile l'esperienza dei precedenti capitoli.
Mi defilo con il cecchino. Trovo una zona tranquilla, vedo spari in lontananza, nessun obiettivo.
Devo trovare una posizione rialzata. Sfondo una porta, salgo le scale velocemente. Un'altra scala porta sul tetto della costruzione.
Salgo. Sono completamente allo scoperto.
Sul tetto vicino scorgo un riparo, salto e mi apposto.
Finalmente mi guardo in giro. I punti di controllo sono sparsi lungo una strada principale, tutto intorno abitazioni. Una collina da un versante ed il mare dall'altro chiudono e definiscono i contorni.
Imbraccio il mirino: è l'ora di cercare obiettivi.
Il nulla. Sento sparare ed esploro con attenzione ma se ne stanno riparati, non sono degli sprovveduti.
Percepisco un movimento. In due attraversano la strada in un punto scoperto. Io lento e loro veloci, non tento nemmeno, svelerei la

AVVERTENZE D'USO

Questo mese, al mirabile scopo di rendervi la comprensione un pelo più difficoltosa, ho deciso di accorpare i termini, tagliando gli spazi con l'equivalente manuale di un bel search & replace. Spero di avervi fatto cosa gradita.

BALDURSGATE
Uno di quei ricordi targati Bioware duri a morire; non a caso menzionato in ben due lettere, questo mese.

BIGWORLDPROJECT
La dimostrazione che il mondo dei videogiochi per PC sarà sempre vivo finché ci saranno fior fior di appassionati.

BOT
Quella rob che ti romp le pall sui sit.

CAMPODIBATTAGLIA
Il posto ove si è trovato Gabriele per passione e dove ci troviamo un po' tutti, tutti i dì, volenti o nolenti e pure controvoglia.

COMPUTERDELLAMORTE
Nomen omen.

DERIVAACTION
Quella cosa che va a colpire dapprima il gioco moderno e poi anche le papille gustative del giocatore moderno (io stesso non ne sono immune).

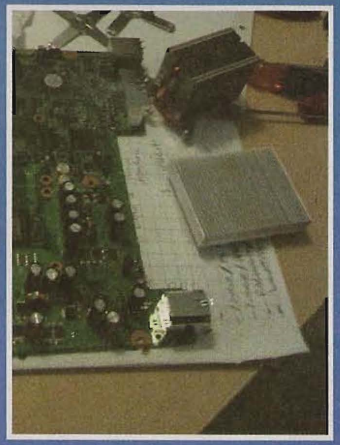
EURO
Oggetto che vive di alterne interpretazioni: all'ingresso nelle nostre tasche, solitamente, ben accolto, per finire tra le più accorate maledizioni al momento di uscire.

GIOCHIINTRIGANTIASSAI
Quei giochi magari poco pubblicizzati che fanno rizzare il pelo sulla groppa allo Xam al solo annusarne il concept.

MONDODEIGIOVANI
Il posto dove viviamo un po' tutti noi giocatori (qualcuno abusivamente).

MONDOREALE
Il posto dove si pratica il bunga bunga.

SERGIODONATO
Colui che ha gettato scompiglio nel lettorame giovane und aitante, facendo sì che si levassero ben due voci a rinverdire codeste pagine (e le mie tempie brizzolate).



XAM
Uomo che ripara le cose (e si diverte!).

IL GIOCO CHE FA ECCITARE LO XAM...

Www.trine2.com
Torna a grande richiesta il boxettino con il gioco sul quale sto sbavicchiando. Siamo dalle parti dei platform, nella categoria abbastanza cervellotici, quelli cioè in cui non è tutto un salta salta, ma occorre usare le meningi. Alla Limbo, per intenderci (con il quale condivide anche il formato distributivo).
Trine 2 è stato ritardato a fine estate ma lo potremo giuocare anche su PC!

mia posizione inutilmente.
Ma ho visto la direzione presa. Se non sbaglio proseguono verso un nostro obiettivo. Forse dal tetto accanto ho una visione migliore, mi sposto. Niente da fare, in compenso controllo la zona di passaggio. La mia squadra sta accerchiando il posto. A breve farà molto caldo in quel punto. Granate, spari, ma gli avversari riescono a resistere. Continuo ad essere spettatore. Sono incuriosito. Nessuno prova un assalto. La mia perplessità svanisce alla quarta esplosione. Armi pesanti. Dopo poco la casa in cui si nascondevano crolla fragorosamente sulla testa dei due uccidendoli.
Sembra che Battlefield sia cambiato. Peccato?
Mi alzo, mi giro, un coltello mi trafigge in pieno petto uccidendomi e fugando ogni dubbio.
BF2BD è Battlefield! HURRA!!!
Grazie,

Gabriele

Dite un po', là fuori: è solo Gabriele, qui, a provare emozioni mentre gioca, a raccontare situazioni? Forza, su, su, scrivete! (grazie a te, Gabriele)

QUELLO CHE INVECE SO È CHE NON SIAMO TUTTI BOT O ZOMBIE DAL CERVELLO ANNACQUATO, QUINDI VOLEVO SOLO FARVI SAPERE CHE SO SCRIVERE :D. ORA LE VOSTRE PENSIONI SONO AL SICURO (O FORSE NO?)
LUCA PELLEGRINO AKA TOSHIRO_UMEZAWA

LA MIA STORIA

Salve, non sono qui per scrivere messaggi per la rivista, ma per chiedervi un aiuto: sono un videogiocatore accanito e, dopo tanto giocare, ho deciso di mettermi sotto e di scrivere una storia fantasy tutta mia.
Ora l'ho fatto e... mi piacerebbe utilizzarla in qualche modo, prima o poi. Però non ho idea di come fare: potete aiutarmi?
Sinceramente non so in che modo muovermi, forse contattando una software house o altro? Mi rivolgo a voi, che siete molto rinomati in campo videoludico, certo che potrete darmi una risposta!
Se mi risponderete vi potrò inviare la mia storia!

Paolo Munna

Guarda, Paolo, sarò sincero. Tutte le volte che mi è capitato di parlare con uno sviluppatore circa questo tema la risposta è stata all'incirca la medesima: ciccia. Nada. Niente da fare.
Con le storie non si va da nessuna parte. Non solo: non bastano nemmeno le idee. Se ti salta in mente un Super Mario, decidi di metterlo per iscritto e spedisci le tue parole a qualcuno, quel qualcuno ti ride in faccia nel 99% dei casi (forse anche di più).
C'è solo un modo per arrivare in fondo al tuo obiettivo: costruire. Se riesci a mettere assieme le capacità tecniche per realizzare quello che hai in mente (non necessariamente con mani tue), allora hai anche un argomento di discussione. In caso contrario nessuno ti ascolterà.
Quella è l'unica strada da imboccare, anche se poi ci sono numerosi bivi (lo sviluppo indipendente, la software house che guarda ai piccoli, i kit accessibili per piattaforme meno complesse, eccetera).
Se ti manca il comparto tecnico, quel che ti consiglio è semplicemente mettere la tua storia su un sito e lasciare che chiunque la legga. Anche questa può essere una soddisfazione.

TUNING ESTREMO

Salve, spettabile redazione di TGM.
Avrei dovuto farlo da anni, ma tra una faccenda e l'altra ho sempre posticipato.
Sono un vostro lettore da tempo e vi scrivo perché sono lo sviluppatore di un gioco di Tuning (che si gioca direttamente dal browser), del quale mi piacerebbe (a me, e a tutta la community che ormai segue il gioco da anni) vedere un articolo che lo pubblicizzi sulla vostra rivista, essendo il top riguardo al gaming.
Penso non dispiaccia nemmeno a voi (per quel che posso vedere sulla rivista) pubblicare giochi creati nella nostra penisola.
Io vi lascio solo il sito per ora, http://extremetuning2.altervista.org/
Qualora fosse interessati a fare un piccolo articolo da pubblicare sul vostro giornale, sono prontissimo a scrivere una breve recensione per descriverlo ;)
In attesa di una vostra risposta
Cordiali saluti,

Laerzio Cassano

Per intanto ti butto direttamente in pasto ai lettori, sempre avidi di nuovi spunti e nuove bestiole ludiche da sbranare.
Poi non è mica detto che...

YOUNG, NOT STUPID

Olà, Xam, sono un gggiovane (19 anni) che ti legge già da parecchio tempo (non ricordo, 2004 maybe?) e che ha sempre trovato molto stimolante la TGM Mail, anche se questa è la prima volta che ti scrivo. Cosa mi ha dato la spinta? La mail di Sergio Donato (che stimo e leggo già da un po' di tempo) del numero d'aprile. Insomma anche se sono quasi fuori dall'adolescenza (la mia barba lo dimostra... ;D), mi sono sentito tirato in causa per urlare a gran voce che non tutti siamo k-dipendenti né ascoltatori di "vuvuvu-mi piaci tu" (cit.) o robette del genere. Vuoi sapere cosa ascolto? Caparezza. Già, i suoi testi ficcanti mi fanno sogghignare e riflettere.
Vuoi sapere cosa gioco? Planescape: Torment e (in futuro) Baldur's Gate con il Big World Project.
Vuoi sapere i miei hobby (oltre videogiocare, s'intende)? Tradurre mod di Baldur's Gate I e II con un gruppo di translator, con obiettivo futuro di rendere il BWP completamente in italiano (in totale potrebbero essere 500-600 ore di gioco filato...).
Anche per questo forse il futuro mi vedrà in università, Lingue o forse Mediazione Linguistica, chi lo sa.
Quello che invece so è che non siamo tutti bot o zombie dal cervello annacquato, quindi volevo solo farvi sapere che so scrivere :D.
Ora le vostre pensioni sono al sicuro (o forse no?). Ci si becca!

Luca Pellegrino aka Toshiro_Umezawa

PS: a proposito, voglio ringraziare il Raffo per aver svelato che in realtà Hitler era un raptor, neanche Gianni Minoli lo sapeva....

Che dici, Sergio, possiamo stare tranquilli? ;)

AU REVOIR

E questo mese si son fatti vivi i gggiovini. Ma mica è finita, eh. C'è ancora dello spazio per sorprendermi. Lo so io, lo sapete voi. Non aspettate un altro intervento di Sergio per saltare fuori dalla tana e dire la vostra. Ciò detto, tiro un paio di colpi di tosse (a sottolineare la differenza di generazione) e mi dedico al ludere che m'è caro.

...E QUELLO SCEMO

tinyurl.com/bus-simu
(Nella mia carriera videoludica) ho visto simulare di tutto, ma il bus ancora mi mancava. Non ho idea di quale possa essere lo stimolo nel simulare la guida di un bus, ma confido che qualcuno tra voi decida di provarlo e me lo faccia sapere.
Suvvia, per una volta ribaltiamo il normale rapporto lettore-redattore: scardiniamo il dogma!

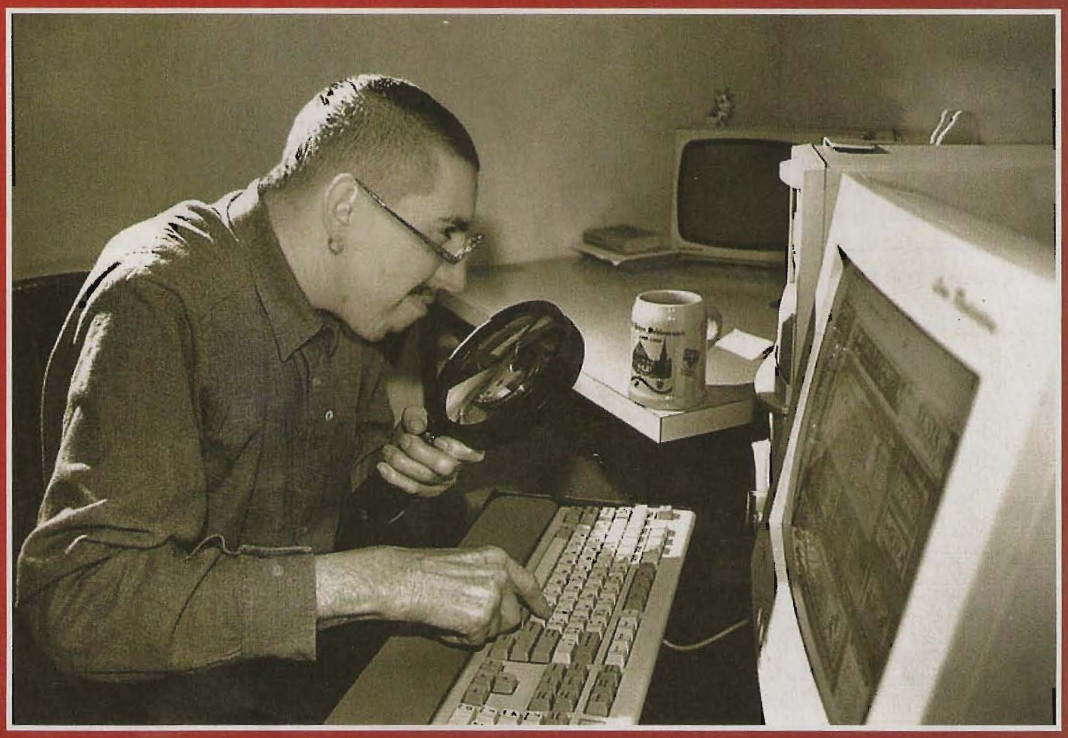
RAFFO SENTI QUA!

E così è arrivato anche il mio momento. Molte volte nel corso degli ultimi anni ho pensato al giorno in cui mi sarei ritrovato a scrivere un messaggio di "addio" ai lettori, anche se in realtà questo è il secondo: il primo, infatti, fu nel '96 su ConsoleMania, quando dovetti partire per la naja. Lì ero convinto che al mio ritorno non ci sarebbe stato più spazio per me in redazione. Poi una sequela di eventi fece sì che io venni in breve trasferito a Milano e che quindi potessi continuare a scrivere idiozie.
Esattamente 19 anni fa (su TGM di giugno '92) veniva pubblicata la mia prima recensione: da allora non ho praticamente mai smesso di occuparmi di videogiochi e considerando una media di 6 recensioni al mese (ci sono stati periodi in cui ne scrivevo solo una o due, ma per alcuni anni tra ConsoleMania, TGM e riviste Nintendo e PlayStation, sono arrivato a farne anche 15 al mese), in 19 anni ho recensito circa 1400 giochi, dei quali, in almeno 8-9 casi, non ho ciccato clamorosamente il voto. Sono tanti articoli ragazzi, e alla fine uno arriva ad averne abbastanza. Quando la vita professionale perde di stimoli, quando uno dei lavori più belli che si possano fare diventa routine, si commette un peccato mortale, prima di tutto verso se stessi, perché la vita non merita di essere vissuta "tanto per" e poi verso i lettori, che hanno il diritto di essere serviti da una persona che ami il proprio lavoro e lo svolga con enorme passione.
E poi diciamolo, ci sono là fuori tanti giovani aspiranti redattori, che chissà da quanto aspettano che un "barone" si levi dai piedi per avere le loro occasione.
La vita del redattore non è facile (anche se c'è sempre gente che asfalta le strade in estate), ma a chi ci mette impegno e passione può ancora regalare enormi soddisfazioni.
La decisione di smetterla con i VG è stata ovviamente sofferta: da un lato la comodità di avere un lavoro che viene apprezzato (o almeno lo si spera) e del quale si conosce tutto alla perfezione, dall'altro l'incognita di una strada nuova, della quale si ignora il percorso.
La pigrizia, la paura dell'ignoto e una effimera tranquillità, portano facilmente a farsi condurre dalla vita, passano gli anni e si ha la sensazione di non aver mai preso una vera decisione, ma che tutto sia avvenuto in maniera inerziale; sono quindi molto fiero di me nell'aver trovato il coraggio di fermarmi e dire: "Ok, basta, accada quel che accada, non è questo il futuro che voglio".
Per una serie di fortunati eventi, dopo aver esternato la mia volontà di chiudere con i videogiochi, mi è stato incredibilmente offerto di assumere la coordinazione delle riviste animali di Sprea (mia grande passione assieme ai videogame, piccioni a parte naturalmente) e ho accettato. Naturalmente non ho le competenze per fornire un contributo scritto alla loro realizzazione (sono fatte da veterinari, professori universitari e persone che vantano nel campo degli animali la stessa esperienza che ho io nei videogiochi), ma è stato valutato che le mie competenze fossero sufficienti a coordinare le varie redazioni e a gestire i rapporti con le aziende che ruotano attorno a questo immenso mondo. La cosa agghiacciante è che spesso mi devo mettere in giacca... ma senza cravatta, almeno fino a quando non avrò imparato a fare il nodo. Insomma non scriverò per riviste di animali, ma le seguirò sotto il profilo organizzativo, cosa molto stimolante ma incredibilmente complicata, specie per uno come me, che vive nel caos più totale.

Se fossimo nella metà degli anni '90 sarei molto più triste al pensiero di troncare i contatti coi voi lettori che da anni, costantemente, non mancate di dimostrarmi apprezzamento per il mio lavoro; è una cosa straordinaria che mi riempie di gratitudine (anche se porcaccia miseria, ce ne fosse mai stato uno che mi abbia mandato dei soldi), ma siamo nel 2011 e i modi per restare in contatto non mancano di certo. Continuerò a frequentare il forum di TGM Online, sono su Facebook sia con una pagina personale sia con una pubblica, la mia mail è raffo@sprea.it e continuerò a partecipare ai vari raduni (a patto che siano dalle parti di Milano!)... insomma, queste sono le mie ultime righe su TGM, ma di certo non sparisco in una nuvola di fumo.

Non ho intenzione di chiudere queste righe di saluto con un elenco di persone che in un modo o nell'altro ho conosciuto nel corso della mia vita redazionale. Voglio però ricordare Max Reynaud, che non si sa per quale pazzesco motivo, 19 anni fa decise che forse si poteva esaudire il sogno di un 16enne già piuttosto sbandato, per nulla talentuoso, ma che non chiedeva altro dalla vita che scrivere di videogiochi.

Raffo



ADSO

A cura di: Adso adso@sprea.it

Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smau ILP. Stimato in redazione, il buon Luca si rivela prezioso da inseguire a ogni chiusura numero. E spesso anche oltre.

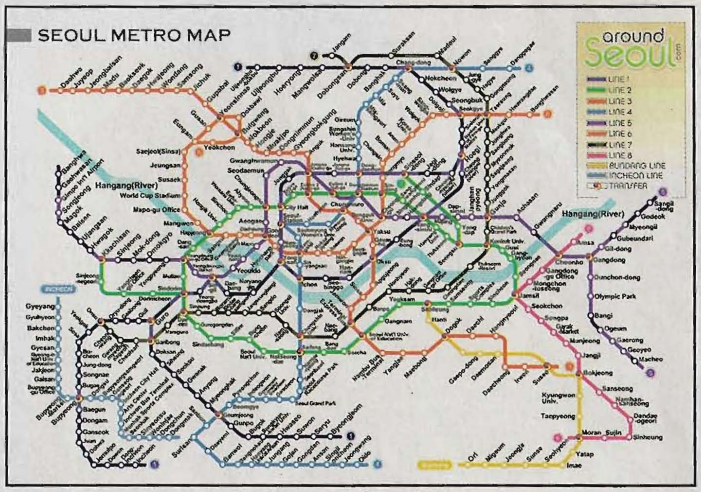
VEDI SEUL E POI MUORI

Le avventure di un povero disgraziato che si è trovato a dover fare da balia (rigorosamente asciutta) a un gruppo di netgamer (tra i quali qualche minorenne) che lasciavano per la prima volta il suolo natio.

Fuffa iniziale: è domenica, ho lavorato il sabato fino alle 4 (anche se chiamare lavoro lo stare seduto a pigiare tastini su una tastiera... hai presente in fonderia?) e il ToSo mi GIURA che domani va in stampa; stavolta sul serio, per davvero, che non esagera, che è disperato, che manco Marco Masini ai bei tempi (no, Masini no, dai. ndToSo).
[+]Ecco il forse ultimo, ma in tutta onestà non so, pezzo sulla Storia del Netgaming Italiano Dalla Genesi Fino Alle Olimpiadi del Videogioco con il quale intrattengo (così mi si dice) i lettori di questa rivista oramai non so da quanti più mesi. Ma importa?
Dove eravamo rimasti? Ah, sì: il team Italiano era oramai stato decretato e si stava tutti per partire per il lungo viaggio verso la capitale coreana del videogioco giocato.
Ovviamente non potevo mica aspettarmi una manica di 25/30enni con l'esperienza necessaria per affrontare un viaggio di sì tal complicata lunghezza; e infatti dovetti sorbirmi pure la processione di un qualche preoccupato genitore, che aveva sì accompagnato il proprio imberbe pargolo fino a Milano, ma tutto sommato lo aveva fatto per farlo "giocare ai giochini" che "a lui piacciono tanto". Immaginatevi la scena: due genitori tremebondi di fronte a un enorme e barbuto "tizio" che prova a rassicurarli sul fatto che non solo il viaggio di una intera settimana in Oriente sarà scevro di pericoli, ma che ,a garanzia di cotanta sicurezza, sarà proprio lui in prima persona ad accompagnare la loro discendenza tra le vie sconosciute e diafane della metropoli asiatica.
Superate queste asperità, l'appuntamento era fissato presso l' Aeroporto Internazionale della Malpensa (che però, si sappia che ci tengo, è in provincia di Varese) e tutto era sistemato per decollare per un volo che prevedeva una prima tratta ad Amsterdam per poi prendere l'aereo che in una decina di ore ci avrebbe recapitati a Seul.
"Amsterdam??!?!" fu il goloso commento di alcuni dei membri della squadra. Ma risparmio ai posteri quanto successo nella città dei tulipani, a parte quattro disgraziati che a tutti i costi volevano comprare del profumoso artigianato locale e il sottoscritto speranzoso che la fama sull'impareggiabile fiuto dei cani del check-in fosse solo un'abile fola fatta circolare dalle autorità dei Paesi Bassi atta a intimorire i meno smaliziati.
"Ci siamo tutti? Contiamoci!". Cavolo mi sentivo come un capo scout, e io manco l'ho visto con il binocolo uno scout quando ero bambino.
Ricompattata la squadra, eccoci pronti per il viaggio della speranza.

Atterraggio, dogana, controllo passaporti, rapida occhiata negli occhi da parte dell'ufficiale che conosceva la provenienza del volo ed eccoci finalmente uscire dall'aeroporto di Incheon pronti a... capire cosa sarebbe successo.
E già qui, l'incredibile. Musica, folla, majorette, fotografi e televisioni! Un sacco di telecamere pronte ad accogliere le varie squadre nazionali! Noi con la nostra felpa con bandiera tricolore, ma alcuni team con tanto di tuta, cappellino e zaino coordinati! Dopo dodici ore di viaggio che cosa frastornante; e che manicomio per un torneo di videogiochi! Incredibile, ma rivelatore di quanto ci avrebbe aspettato poi.
In attesa di salire sui rispettivi bus ci si cominciava a scrutare tra nazione e nazione. Ecco là i soliti nord-americani fracassoni con pacchiane divise a stelle e strisce, ecco invece lì una qualunque nazione nord-europea all'insana ricerca di qualunque cosa somigli a una birra, e via così con tutta la serie completa degli stereotipi sui diversi popoli.
È ovvio che pure noi non ci esimemmo dallo sfoggiare prontamente i nostri mandolini e le pizze margherita portate da casa, continuando a ripetere "mamma mia". La squadra che ricordo con più stupore era quella cinese: tutti inquadrati, seriosi e impettiti nelle loro divise che ricordavano la bandiera nazionale, a seguire prontamente gli ordini (quantomeno così sembravano) del loro Team Leader.
Saliti sul nostro bus una stupenda ragazza con gli occhi a mandorla e con una divisa che lasciava presagire la sua funzione di hostess dell'evento ci accolse con un argentino "Benvenuti a Seul" in orientaleggiante e stretta lingua locale (nota per tutto il mondo: il giovine Adso aveva impiegato un set di caratteri incredibilmente difficile da mandare in stampa. Su sua indicazione abbiamo abbandonato la lingua ufficiale di Seoul per concentrarci sul fantastico Italiano. ndToSo) che ci sorprese e deliziò allo stesso tempo. Subito mi venne consegnata una corposa ed affollata agenda con tutti gli impegni dell'evento concernenti sia la squadra sia i soli team leader, ricordandomi la

passione maniacale dei coreani per i programmi, la schedulazione e i dettagli che avevo già ampiamente sperimentato nei mesi precedenti: una sorta di raptus organizzativo-omicida che nella nostra lingua si può descrivere con una espressione volgarissima, che coinvolge il verbo appuntire con un qualunque escremento solido di forma cilindrica.
Le fasi eliminatorie sarebbero già cominciate l'indomani e il programma prevedeva un primo incontro tra tutti i Team Leader per discutere vari dettagli organizzativi, e poi una incontro privato per ogni singolo team nella serata. Riuniti gli italici dissi solo una cosa "ragazzi, lo so che siete giovani, siete in una metropoli orientale ricolma di belle figliuole dalla libertina fama (così tutti ci dissero delle virtù delle adolescenti coreane), che è tutto gratis e fighissimo e che fa tanto "gita scolastica". Ma abbiamo 8 ore di fuso orario di differenza e se volete il mio consiglio dovete andare a dormire già ora per essere freschi e riposati domani. Ricordiamoci che, se interessa, ci sono in palio dei bei dollaroni". "Va bene, Adso!" fu il coro delle loro garrule voci, e me ne andai a coricarmi tranquillo e soddisfatto. Per poi essere svegliato nella notte da una pattuglia della Polizia Metropolitana di Seoul, ma anche su questo vorrei sorvolare suggerendo solo a chi ci legge di non far vedere e/o consegnare il proprio passaporto a chiunque te lo chieda in un inglese stentato, ché magari scappa via con il prezioso documento... così, anche solo per fare uno scherzone eh... le matte risate proprio. Al mattino, recuperata una squadra gravata per una buona metà dai i postumi di una serata della quale non ho voluto mai sapere nulla e fatta la solita conta, ci accingemmo a prendere il bus che ci avrebbe portato alla location dove tutte le Olimpiadi del Videogioco avrebbero avuto luogo. Arriviamo e, SORPRESA!



BACKSTAGE

A cura di: Rikkomba, La Vivente (rikkomba@gmail.com)

E QUINDI USCIMMO A RIVEDER IL DESKTOP

Quando i videogiochi provocano confusione e fanno male...

Non leggendo miei editoriali sull'Avvenire, molti tra voi si chiederanno quali siano le mie posizioni sull'educazione religiosa dei giovani d'oggi, quei simpatici ciccioni drogati e infedeli che si rimbambiscono con i giochini e non vanno mai ai vespri. Al solo scopo di migliorare la qualità della vostra vita, vi elargirò una rivelazione al cui confronto il terzo segreto di Fatima è il secondo segreto di Fatima. Per me, difatti, esistono due soli tipi di peccatori. Al primo appartengono coloro che ammorbano l'internet con l'hash **#offline**, del tipo "Adesso doccia e poi nanna, buonanotte twitteri #offline". Per costoro la penitenza prevede il trascorrere un pomeriggio intero con il Cinese che spiega i voti delle sue recensioni. Al secondo tipo, punibile con le papille gustative a valle, appartengono quei senzadio che si ostinano a ignorare il potenziale artistico, la complessità multimediale, le disidentità barocche di un capolavoro come **Kane & Lynch: Dead Men** (d'ora in poi: Kane & Lynch).

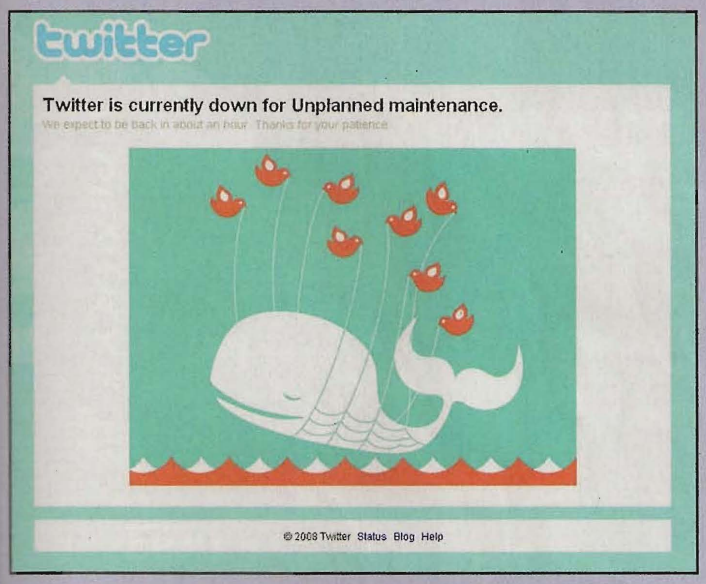
Conversione diretta di un Gig Tiger mai uscito perché troppo audace, prodotto nel 2007 per PC, PS3 e Xbox 360 (citazione necessaria), Kane & Lynch ha subito diviso la critica: da un lato c'era chi lo reputava il nuovo paradigma di.. beh, non mi viene in mente niente; dall'altro, nessuno. Ebbene, in un'opera di conversione di massa, chiariremo finalmente ogni qualsivoglia dubbio sull'indiscussa qualità di questo cassatissimo gioco. Come catalizzatore di questa incombente epifania prenderemo un titolo che da solo ha riscritto i manuali di game design, incantato una generazione di appassionati e farcito TvTropes di centinaia di esempi: **Planescape: Torment** (d'ora in poi: Torment).

Realizzato con tecnologia d'avanguardia (il motore grafico è il rinomato Infinity Engine di **Baldur's Gate 2**), Torment è il frutto del genio del Black Isle Studios di Avellone, a dimostrazione che un gioco italiano può competere coi grandi titoli internazionali. Uscito nel 1999, ci volle quasi un decennio perché ne apparisse un degno seguito. I lettori più sagaci l'avranno già intuito: tale seguito è proprio Kane & Lynch.

Eppure questa trilogia, contando anche **Kane & Lynch: Dog Days**, ha solo applicato agli RPG la medesima evoluzione di altri generi. Ad esempio, gli FPS delle origini erano caratterizzati da mappe dei livelli elaborate, una trama lineare, interazioni limitate con l'ambiente e cattivi pronti a punirti a suon di hadoken demoniaci. La difficoltà era elevata: gli scontri a fuoco erano veramente razzi amari. Oggi, al culmine di vent'anni di evoluzione, gli FPS sono caratterizzati da mappe lineari, trame elaborate, interazioni limitate con l'ambiente e terroristi pronti a difendere una causa diversa dalla tua a suon di valori antiamericani. La difficoltà è ancora elevata, richiedendo checkpoint a ogni passo.

L'evoluzione della trilogia di Torment, forse a causa degli otto anni di attesa, è risultata più difficile da cogliere, benché sia in realtà facile individuare la sottostruttura comune ai primi due capitoli. Se Torment è caratterizzato dalla lettura come funzione immersiva preferenziale, Kane & Lynch evidenzia una sofisticazione volta ad alleggerire il testo da quella pesantezza di cui si erano tanto lamentati gli Appassionati: da qui la scelta di includere le parti più rilevanti nelle schermate di caricamento e di sintetizzare i dialoghi focalizzandosi sull'ambientazione, in un tripudio di commenti xenofobi e porcudighel talmente realistico da raggiungere i livelli del bar dell'oratorio di Bollate (BO)(non MI? ndToSo).

Inoltre, se in Torment i combattimenti venivano sviliti dall'immortalità del protagonista, nel seguito non solo si collassa dopo due colpi, ma i nemici continuano a offrire una sfida adeguata anche dopo aver incassato un caricatore intero. Infine, una lamentela comune sul capostipite è lo sbilanciamento delle statistiche a favore della Saggezza: ebbene, nel seguito non solo essa non è più fondamentale, ma l'intero sistema di regole di D&D è stato portato al passo con i tempi, donandoci un RPG che sapesse interpretare i gusti e la sensibilità del pubblico moderno, precedendo in tale intuizione persino sviluppatori del calibro di Bioware. Penso si debba tutti ringraziare IO Interactive per aver modernizzato un grande classico del Videogioco, fosse anche solo per averci donato una versione capellona di Morte. Ma anche no.



Nel prossimo numero

DiRT 3
Codemasters si prepara a farci vivere i rally più belli di sempre!

Il numero di Luglio sarà in edicola il 20 di Giugno!

Inoltre, sul prossimo numero...

...trovi anche:

F.3.A.R.
Point Man, Paxton Fettel e Alma, tutti nella stessa stanza. Serve altro?

Red Faction: Armageddon
Mezzo secolo dopo la liberazione di Marte, la pace sul pianeta rosso è di nuovo in pericolo...

Brink
Splash Damage lancia il guanto di sfida a Valve. Sono "pazzi nella testa" o sanno il fatto loro?

GAMES machine

www.gamesvillage.it
Mensile – 3,99 euro

Direttore Responsabile:
Luca Sprea - direttore@tgmonline.it

Direttore Editoriale:
Stefano Spagnolo

Redazione:
redazione@tgmonline.it
Davide Tosini (Responsabile di redazione)
Mirko Marangon
Ivan Conte
Nicolò Digiuni (impaginazione)
Marina Albertarelli (segreteria)

Hanno collaborato:
Luca Cassia, Paolo Besser, Paolo Davide Lumia, Raffaele Sogni, Massimo Nichini, Massimo Svanoni, Mario Baccigalupi, Roberto Turrini

Pubblicità:
Stefano Lisi – stefanolisi@sprea.it – 335.62.87.272
Luigi De Re – luigidere@sprea.it – 339.45.46.500

Abbonamenti:
Si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web.
Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo:
www.tgmonline.it/abbonamenti
Per informazioni: **abbonamenti@tgmonline.it**
oppure al fax02.700537672

Arretrati:
Si acquistano on-line all'indirizzo: **www.tgmonline.it/arretrati**
Per informazioni o richieste: **arretrati@tgmonline.it**
oppure al fax 02.700537672

Stampa:
Arti Grafiche Boccia - Salerno

Carta:
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)
Tel. (+39) 02.92.43.21 – Fax (+39) 02.92.432.236
www.sprea.it
info@sprea.it

Consiglio d'amministrazione:
Luca Sprea (Presidente),
Stefano Spagnolo (Vice Presidente – amministratore delegato),
Mario Sprea (consigliere)

Collegio Sindacale:
Roberto Bosa (Presidente), Maria Luisa Capuzzoni, Ugo Besso

Amministrazione:
Anna Nese – amministrazione@sprea.it

Foreign rights:
Gabriella Re – international@sprea.it

Marketing & pubblicità:
Walter Longo – marketing@sprea.it

Distribuzione:
M-Dis Distribuzione S.p.A.
Via Cazzaniga, 19 – 20132 Milano

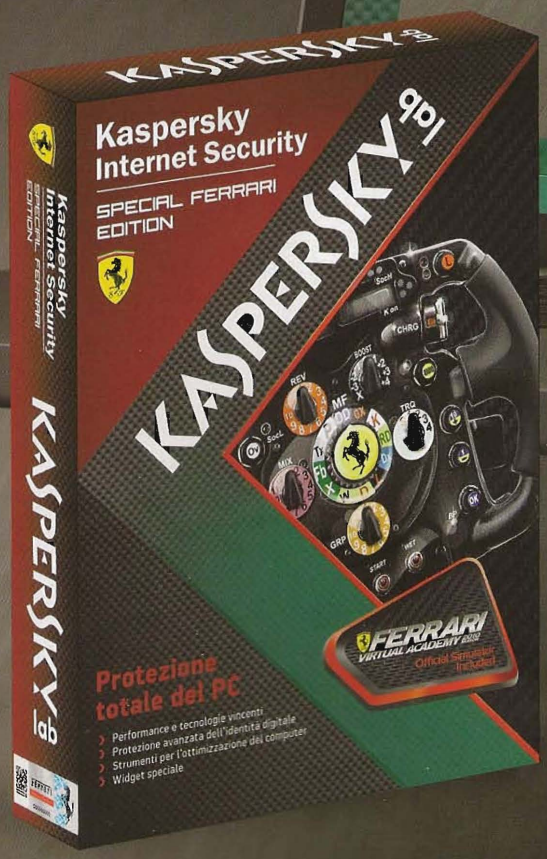
THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 con il n. 587
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento postale – D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1, DCB Milano

Copyright Sprea Editori S.p.A.

La Sprea Editori è titolare esclusiva della testata The Games Machine e di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione in Italia. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte. Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03). Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge) anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03. L'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato. L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita, Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non può essere restituito.

Kaspersky Internet Security

SPECIAL FERRARI EDITION



ALWAYS AHEAD WITH WINNING PERFORMANCE AND TECHNOLOGY

Kaspersky Internet Security Special Ferrari Edition ti dà tutto il necessario per navigare sul web in totale sicurezza fornendo una protezione costante nel lavoro, durante l'online shopping e banking e mantenendoti costantemente protetto dalle minacce della rete!

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Produced under license of Ferrari Spa. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are property of Ferrari Spa

KASPERSKY lab

PENDULO
STUDIOS

12
www.pegi.info

Dopo aver accattivato oltre 250.000 giocatori con la prima uscita
Il grande lancio di **Hollywood Monsters 2**

IL CAPOLAVORO DI PENDULO STUDIOS

UN'AVVENTURA IN ALTA DEFINIZIONE

Scopri tutti i dettagli su
www.fxinteractive.com

Completamente in ITALIANO

HOLLYWOOD MONSTERS 2